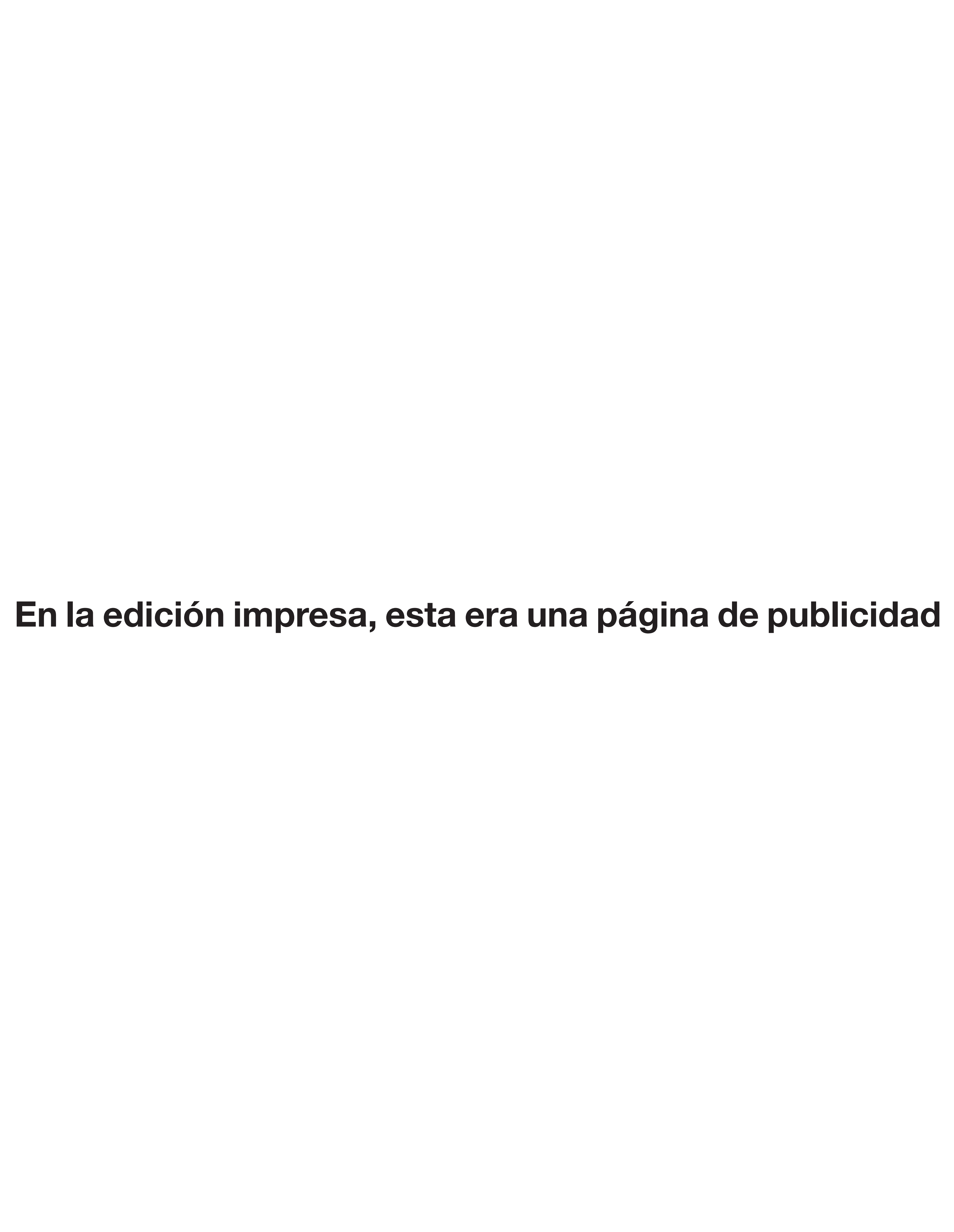
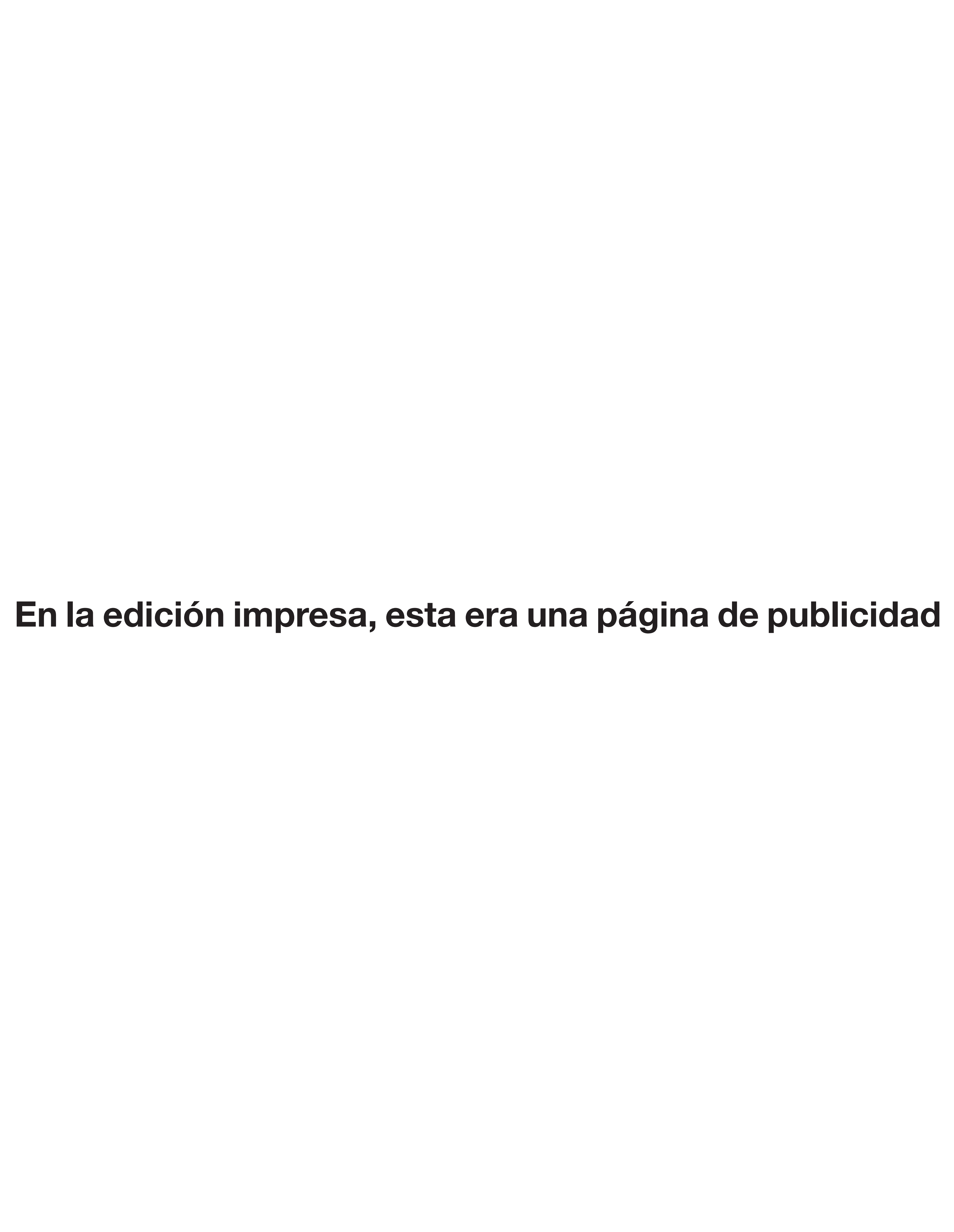
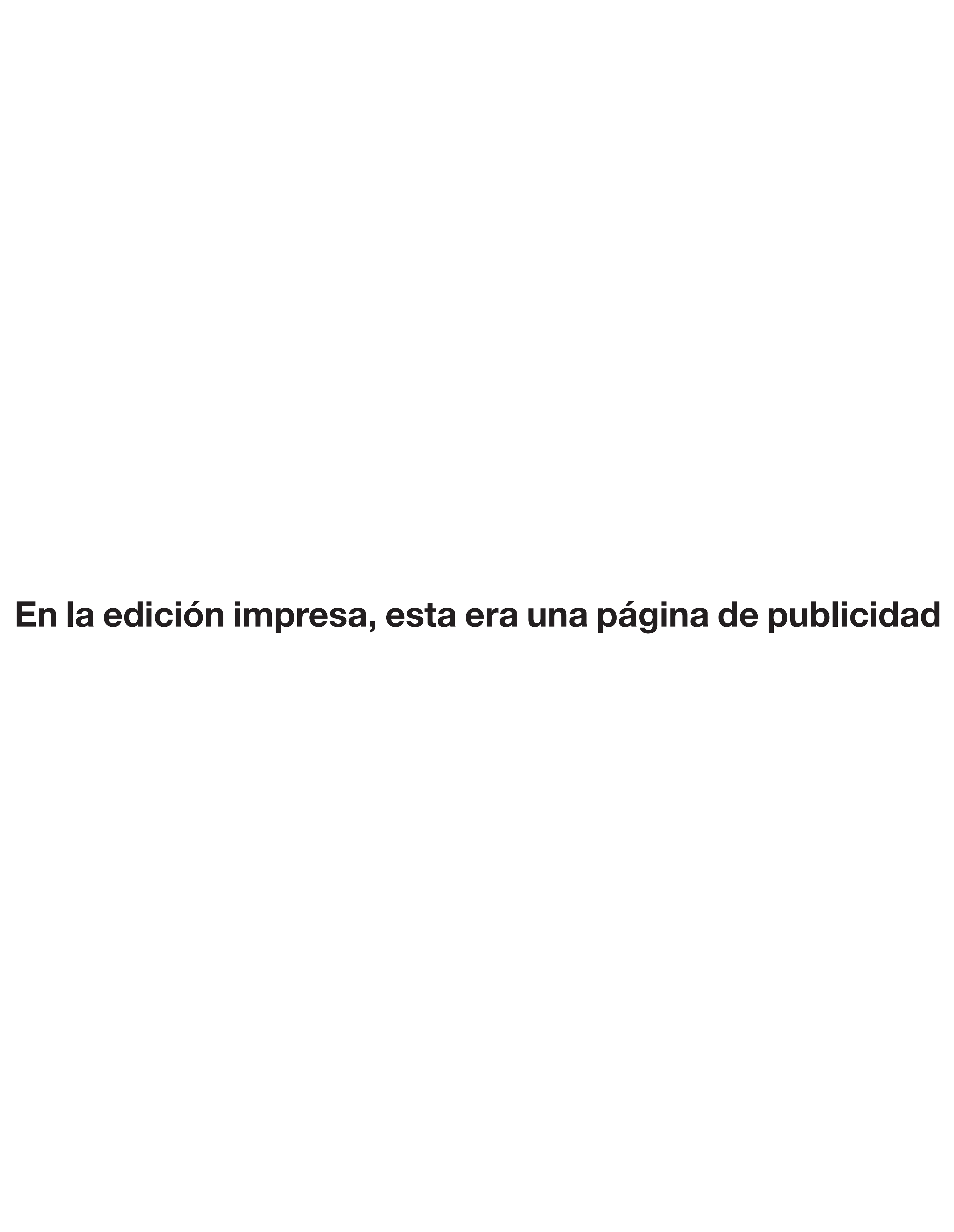


POR SÓLO 3,99€
Revista+DVD con demos y un JUEGO COMPLETO
100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
Nº. 119 • DICIEMBRE 2004
Micromanía
HOBBY PRESS
Número 119
AÑO XX
¡¡YA ESTÁ AQUÍ EL JUEGO MÁS ESPERADO!!
HALF LIFE 2
¡¡Qué pasada!!
REPORTAJE ESPECIAL
EL MEJOR SOFTWARE AL MEJOR PRECIO
SACRED
¡Elige tu regalo perfecto!
AVANCE EXCLUSIVO
CITY OF HEROES
¡Descubre el poder del mundo online!
ANÁLISIS Y SOLUCIÓN
MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT
Explosión de acción bélica en tu PC
A EXAMEN
Todas las novedades
PRINCE OF PERSIA 2
LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA
TRIBES. VENGEANCE
PRO EVOLUTION SOCCER 4
AXIS & ALLIES...




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad







# Cosecha del 2004. Un año de clásicos

Bienvenido, de nuevo, a Micromanía. Tienes entre manos el último número de éste 2004 que ya está a punto de decirnos adiós. Han pasado doce meses –casi– y llega el momento de reflexionar sobre lo que han dado de sí. Con sólo un par de datos creo que decirte que éste ha sido un año con una cosecha de juegos excelente, no es exagerar lo más mínimo. El primer dato es que abríamos 2004 en Micromanía con la portada de «Doom 3». El segundo, que la cerramos con la portada de «Half-Life 2».

Sólo con esto, en mi opinión, puedes tener una clara idea de lo que ha dado de sí 2004. Un año que tú y yo recordaremos como el del nacimiento de un buen puñado de clásicos. Del último, precisamente, vas a encontrar un extenso análisis en este número de Micromanía –por fin lo tenemos, lo hemos jugado y... bueno, mejor revisa tú mismo el artículo.

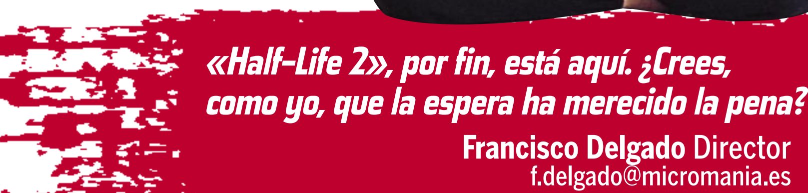
De todos modos, no creo que los dos juegos que te he mencionado hayan sido los únicos que puedan ser considerados clásicos. Evidentemente, aquí tu opinión será mucho más relevante que la mía, pero si nos ponemos a nominar algunos de los títulos de 2004, a mí me salen unos cuantos: «Los Sims 2», «Far Cry», «Pacific Assault», «La Batalla por la Tierra Media»... bueno, y todavía nos queda todo diciembre por delante para sumar, ¿habrá más sorpresas?

Sea como fuere, sólo con jugar con «Half-Life 2» te olvidas de todos los retrasos y decepciones que te has podido llevar durante estos meses. Estamos ante uno de esos juegos que marcan y crean escuela –quizá no tanto como el propio «Half-Life», pero esto ya es una cuestión de gustos, claro– y que pueden y deben ser considerados no sólo como una obra maestra sino una verdadera obra de arte.

Pero no te preocupes, que si de todos modos no tienes bastante con nuestra portada, vas a encontrar mucho más. Por ejemplo un espectacular reportaje sobre «City of Heroes», un juego online que está causando furor en Estados Unidos, o los análisis de «Pacific Assault» –con su guía completa–, «Pro Evolution Soccer 4», «Prince of Persia. El Alma del Guerrero»... Vamos, que aburrirte no te vas a aburrir.

No te pierdas, tampoco, el DVD de este mes, con el trepidante «The Gladiators» de regalo y un especial con 15 demos de las buenas, que te van a tener pegado un buen rato al ordenador.

Como siempre, espero tus mensajes para qué me digas qué te ha parecido este número. Nos vemos el mes que viene con nuevas sorpresas. Hasta pronto.



*«Half-Life 2», por fin, está aquí. ¿Crees, como yo, que la espera ha merecido la pena?*

**Francisco Delgado** Director
f.delgado@micromania.es




Directora Editorial
**Cristina M. Fernández**

Director
**Francisco Delgado**

Redacción
**Santiago Tejedor (Redactor Jefe)**
**Jorge Portillo (Jefe de Sección)**
**Oscar Lera (Jefe de Sección)**

Diseño y Autoedición
**Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)**
**Laura García, Saúl de la Aldea**

Colaboradores
**J. A. Pascual, E. Ventura, M. Cañete, P. Leceta, L. Escribano, J. Martínez, R. Lorente, A. Trejo, J. Moreno, J. Traverso, D. Rodríguez, M. Martínez, D. dela Fuente (U.K.)**

Secretarias de Redacción
**Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones**

Diseño Original
**Paola Procell, Lidia Muñoz**

Edita



Directora General
**Mamen Perera**

Director de Publicaciones de Videojuegos
**Amalio Gómez**

Subdirector General Económico–Financiero
**José Aristondo**

Director de Producción
**Julio Iglesias**

Jefe de Distribución y Suscripciones
**Virginia Cabezón**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
**José E. Colino**

Directora de Publicidad
**Mónica Marín**

Jefes de Publicidad
**Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona**

Coordinadora de Publicidad
**Mónica Saldaña**

Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
**Ángel B. López**

Sistemas
**Javier del Val**

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
**DISPAÑA, S.L. S. en C.**
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P.
7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas
Final Avda. San Martín - Caracas 1010 -
Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito
Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)



Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

3/2005

Printed in Spain









HOBBY PRESS es una empresa de AXEL SPRINGER VERLAG

# sumario



Pág. 38

Preview

**FIRST TO FIGHT**

Si quieres conocer de primera mano cuál es el futuro de la acción tactica en primera persona, no te puedes perder nuestra preview de este estupendo juego.



Pág. 26

Reportaje

**CITY OF HEROES**

Hemos viajado a la ciudad más superheroica del universo online y te aelantamos todos sus secretos.



Pág. 68

Review

**EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA**

Lo ejércitos de la Tierra Media se lanzan a la batalla, pero la guerra de la estrategia ya la tienen ganada.

Pág. 122

Solución

**MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT**

Los americanos las pasaron moradas en Pearl Harbor, pero, claro, ellos no tenían la guía más completa. Tú sí, así que tienes la victoria asegurada.

## En este número

Revista Micromanía Nº 119 - Diciembre 2004

# ¡¡De regalo!! DVD para PC con 15 DEMOS y UN JUEGO COMPLETO




**¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!**

*Este mes el juego completo original «The Gladiators» y, además, las 15 mejores demos del momento: «NFS Underground 2», «Pacific Assault» y muchas más...*



**Preview**

**ALEJANDRO MAGNO**
Descubre cómo será el juego basado en la película más esperada.

Pág. 32



Pág. 48

**Review**

**HALF-LIFE 2**
Todo el mundo habla de él, ¿sabes por qué? Descubre con nosotros este increíble juego.



Pág. 134

**Reportaje**

**LOS MEJORES JUEGOS POR MENOS DE 30 €**
Te ayudamos para que puedas ir de compras sin arruinarte por el camino.



# índice por juegos

▲ La demanda existente para participar en la fase de pruebas europea está superando las expectativas más optimistas que Blizzard tenía.

## «World of Warcraft» prepara su lanzamiento en España

# ¡Prepárate que llega Warcraft!

***Cuando «World of Warcraft» está a punto de salir en América, Blizzard anuncia una campaña de reservas que te ofrece la última oportunidad para participar en el beta test para Europa.***

**➔ Rol Online ➔ Blizzard ➔ Vivendi ➔ Marzo 2005**

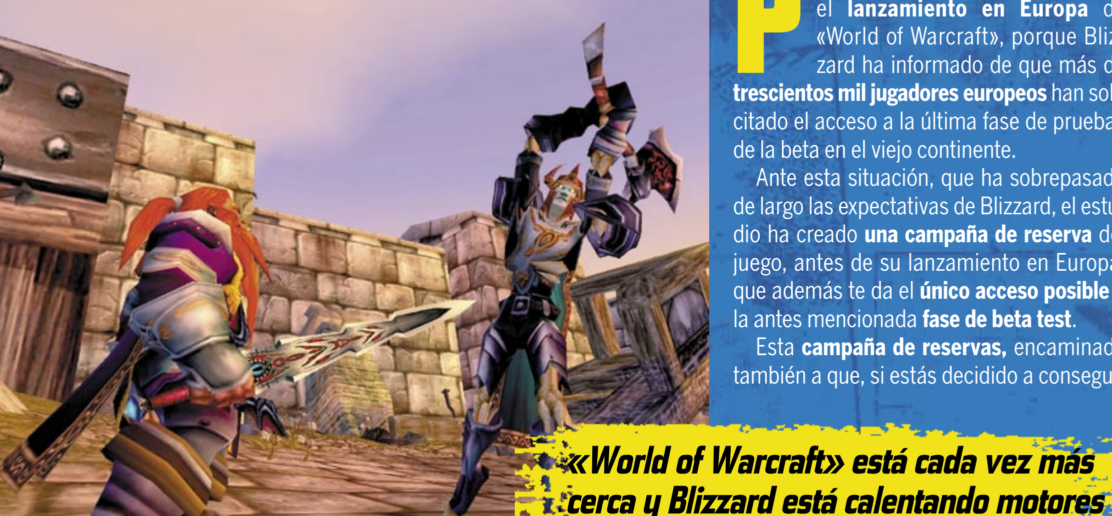
Parece que la cosa está que arde con el **lanzamiento en Europa** de «World of Warcraft», porque Blizzard ha informado de que más de **trescientos mil jugadores europeos** han solicitado el acceso a la última fase de pruebas de la beta en el viejo continente.

Ante esta situación, que ha sobrepasado de largo las expectativas de Blizzard, el estudio ha creado **una campaña de reserva** del juego, antes de su lanzamiento en Europa, que además te da el **único acceso posible** a la antes mencionada **fase de beta test**.

Esta **campaña de reservas,** encaminada también a que, si estás decidido a conseguir el juego, no te quedes sin tu copia cuando esté disponible, comenzó el **26 de noviembre** en Centro Mail –las únicas tiendas autorizadas en toda España–. La operación consiste en que con tu reserva conseguirás una edición "prelanzamiento" con **un CD con la banda sonora del juego y una clave** para que puedas acceder a la fase final de testeo de la beta del juego en los servidores europeos.

Esta campaña de reservas para Europa coincide con **el lanzamiento en Estados Unidos** del juego. Pero si estás pensando en conseguir una versión de importación del mismo para jugar en los servidores americanos puede que lo tengas difícil. En el momento de cerrar este número de Micromanía la información apuntaba a que Blizzard va a limitar **la edición americana sólo a jugadores de Estados Unidos**.

Aunque queda poco para que puedas disfrutar del juego en su versión final, ya sabes, aún puedes jugarlo antes que nadie.... ■



▲ La reserva de una copia del juego antes de su lanzamiento te da derecho a participar en la fase final de pruebas de la beta.

***«World of Warcraft» está cada vez más cerca y Blizzard está calentando motores para su lanzamiento en Europa***

### *Llegan las herramientas para desarrollo de "mods"*

# Ahora Warhammer es todo tuyo

**➔ Herramientas ➔ Relic ➔ THQ ➔ Diciembre 2004**

Ha pasado muy poco tiempo desde la aparición del espectacular «Warhammer 40000: Dawn of War». pero ha sido suficiente para que Relic pusiera a punto unas herramientas de desarrollo de "mods" que estarán listas en pocos días y disponibles para todos los jugadores. Este "kit" de desarrollo se compone de un editor de misiones, un editor de atributos para las unidades, un editor de objetos y herramientas para la creación de efectos especiales. Dentro de muy poco podrás crear tus propias misiones, mapas y unidades, e incluso importar objetos 3D para personalizar a fondo tu juego favorito. Todo un detalle que promete animar la gran comunidad de jugadores de Warhammer.■





▲ Con un poco de paciencia y habilidad serás capaz de diseñar unidades especiales y ejércitos enteros.

### *Un nuevo Hitman está en camino*

# La nueva misión de 47

**➔ Acción ➔ IO Interactive ➔ EIDOS ➔ Primavera 2005**

Tras el lanzamiento de «Contracts» los chicos de IO Interactive no se han dormido en los laureles. A la chita callando se han dedicado a preparar una nueva misión para su "niño", 47. El nuevo juego de la serie se llamará «Hitman: Blood Money» y su argumento no tiene desperdicio.

Los asesinos de la agencia de 47, ICA, están siendo eliminados sistemáticamente. Al parecer una nueva agencia está detrás de ello. 47 no se preocupa hasta que pierde contacto con la ICA y descubre que él es el siguiente objetivo. ■

**▶ Si echabas de menos la calva de 47 estás de enhorabuena. El implacable asesino ya tiene una nueva misión.**

▲ Está confirmado que, por desgracia, el español no será un idioma que ofrecerá la versión final del juego. Aún así la demanda de «World of Warcraft» en nuestro país está siendo muy elevada.

▲ Desde finales de noviembre es posible reservar una copia de «World of Warcraft» para cuando esté disponible en España.

▲ Más de trescientos mil jugadores en toda Europa han solicitado participar en la fase final de pruebas del juego. ¿Estás tú entre ellos?

## La cifra



# ¡¡100!!

millones de dólares es el valor estimado de las ventas del recién lanzado «Halo 2», para Xbox, en sólo iun día! Antes de que el juego estuviera disponible ya había más de un millón de reservas anticipadas para comprarlo. Esto plantea una duda bastante lógica: ¿qué pasará cuando la versión para PC del juego esté disponible en 2005? ¿Ocurrirá lo mismo? ■

### Expansión multijugador gratuita para «Soldiers»

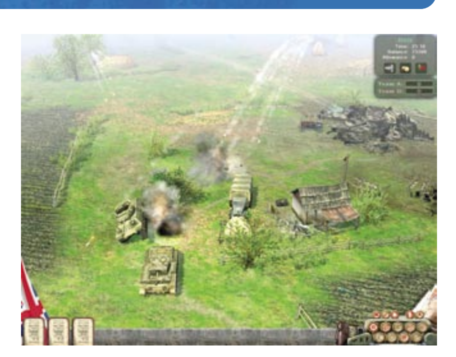
# Con amigos es mucho mejor

➔ Estrategia ➔ Codemasters ➔ Ya disponible

Codemasters ha decidido festejar el éxito de su «Soldiers» con el lanzamiento de una expansión multijugador gratuita que se puede descargar en Internet y añade numerosas novedades al contenido del juego original.

En su apartado principal –el multijugador– esta expansión ofrece 12 mapas nuevos y cinco modos de juego –deathmatch, assault, king of the hill, victory points y escort– pero también añade mejoras al modo individual.

Además, se incluyen nuevas unidades, exclusivas para el multijugador, por las tres facciones disponibles. Si te gustó «Soldiers» y quieres ver lo que de nuevo te puede ofrecer, debes registrarte online en la página del juego: ***www.codemasters.com/soldiers.*** ■

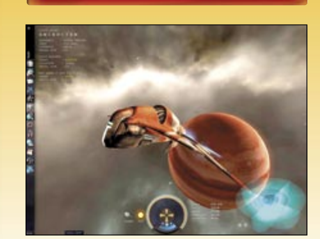


▲ La expansión de «Soldiers» te ofrece numerosas novedades y, además, es gratis.



▲ Además de los modos multijugador se han realizado mejoras para la campaña individual.

## últimahora



**» *El espacio ya no es infinito.*** CCP, los creadores de «EVE Online» ya han lanzado la expansión «Exodus» para el juego. Es gratuita si eres usuario de «EVE» y, entre otras, te permitirá conquistar sistemas y gestionar complejas estructuras políticas entre miles de jugadores.

**» *Alianzas para el futuro.*** La productora británica EIDOS y el estudio sueco Avalanche han firmado un acuerdo por el que los últimos desarrollarán un juego de acción llamado «Just Cause» que estará disponible en 2005. De momento no hay muchos más detalles del juego.

**» *«Commandos» sigue vivo.*** Además del desarrollo de «Commandos Strike Force» para 2005, Pyro anuncia una edición recopilatoria de la serie con los cuatro juegos disponibles llamada «Commandos Saga». Saldrá a 29,95 €.




**» *Más juegos online.*** Los alemanes de Duplex Systems anuncian que en 2005 estará listo su nuevo juego online «Face of Mankind», ambientado en el futuro. La lucha entre el bien y el mal es su temática aunque se basa en la gestión de parámetros sociales y políticos para su diseño de acción.



**» *Jugarás online... en español.*** En primavera de 2005 verá la luz una versión completamente en castellano de «Dark Age of Camelot», el juego online de Mythic Entertainment que, además, está preparando una nueva expansión para el mismo.

## El Termómetro

### Caliente

**Soplan vientos de guerra para Electronic Arts** porque el gigante americano ha comprado Digital Illusions, responsable de «Battlefield». Teniendo en cuenta que ya habían firmado un acuerdo de distribución por ¡15 años! nos da que hay guerra para rato.

**¿Es bueno que te pirateen?** Eso podría desprenderse de una nota de prensa que eXile, el estudio dirigido por Brian Fargo, ha hecho pública sobre «The Bard's Tale». En un arrebato de "coña marinera" Fargo dice que está pensando en filtrar el juego en Internet para tener el mismo éxito que «Halo 2». ¡Estos de los juegos están locos!

### Templado

**Los retrasos cada vez tienen excusas más originales.** Tanto como la que se ha dado para justificar las dos semanas que tardaría «EverQuest II» en ver la luz en España sobre la fecha prevista. Resulta que cuando ya estaba listo para distribución se dieron cuenta de que en la caja los requisitos mínimos estaban equivocados... ¡Qué cosas!

**Y sigue «Half-Life 2».** Vale, ya está aquí, ya lo puedes jugar pero... ¿te imaginas «Half-Life 2» en recreativa? Pues es verdad. En concreto, una recreativa japonesa que ya está en desarrollo. Además, será una versión basada en Windows... ¡Qué cosas!

### Frío

**¡Y que «Half-Life 2» sigue dando que hablar!** porque no se entiende lo que está pasando con el juego más esperado del año. Resulta que quien no tenga una conexión a Internet no lo puede jugar porque necesita una activación a través de Steam para arrancar por primera vez. ¿Qué pasa? ¿Que en Valve son más chulos que nadie?

**¿Por qué las buenas ideas no llegan a España?** Los americanos pueden participar en una votación para decidir novedades en el desarrollo del nuevo «Splinter Cell» pero, claro, aquí, ¿para qué?

### Primeras y alucinantes imágenes de «Oblivion»

# El rol más real de la historia

➔ Rol ➔ Bethesda Softworks ➔ 2006



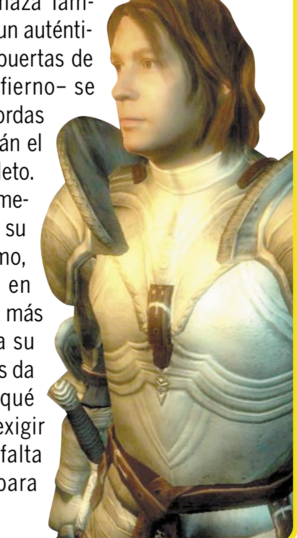
▲ Además de querer ser el juego más completo de la saga «Elder Scrolls», este «Oblivion» te va a dejar petrificado por la calidad de sus gráficos.



▲ Porque sabemos que es una pantalla del juego, que si no nos lo dicen juraríamos que esto es un fotograma de una película sobre la Edad Media.

Ya habíamos hablado de que la cuarta entrega de la serie «The Elder Scrolls» estaba en desarrollo. Los chicos de Bethesda afirmaban que la tecnología gráfica que usaría «Oblivion» lo convertiría en el rol más realista del mundo... Pero una cosa es que te lo digan y otra verlo.

«Oblivion» te llevará hasta la capital de Tamriel, Cyroiil, donde tendrás que encontrar al heredero del trono, ahora vacío.



El peligro amenaza Tamriel, ya que sin un auténtico regente las puertas de Oblivion –el Infierno– se abrirán y las hordas del Mal arrasarán el reino por completo.

Vistas las primeras imágenes y su extremo realismo, y teniendo en cuenta que falta más de un año para su lanzamiento nos da por pensar qué equipo va a exigir "esto". ¿Hará falta un "Sextium" para poder jugar? ■

### «Soul Quest» llegará en 2005

# En Polonia se juega mejor por turnos

➔ Rol ➔ Revoltage Software ➔ 2005

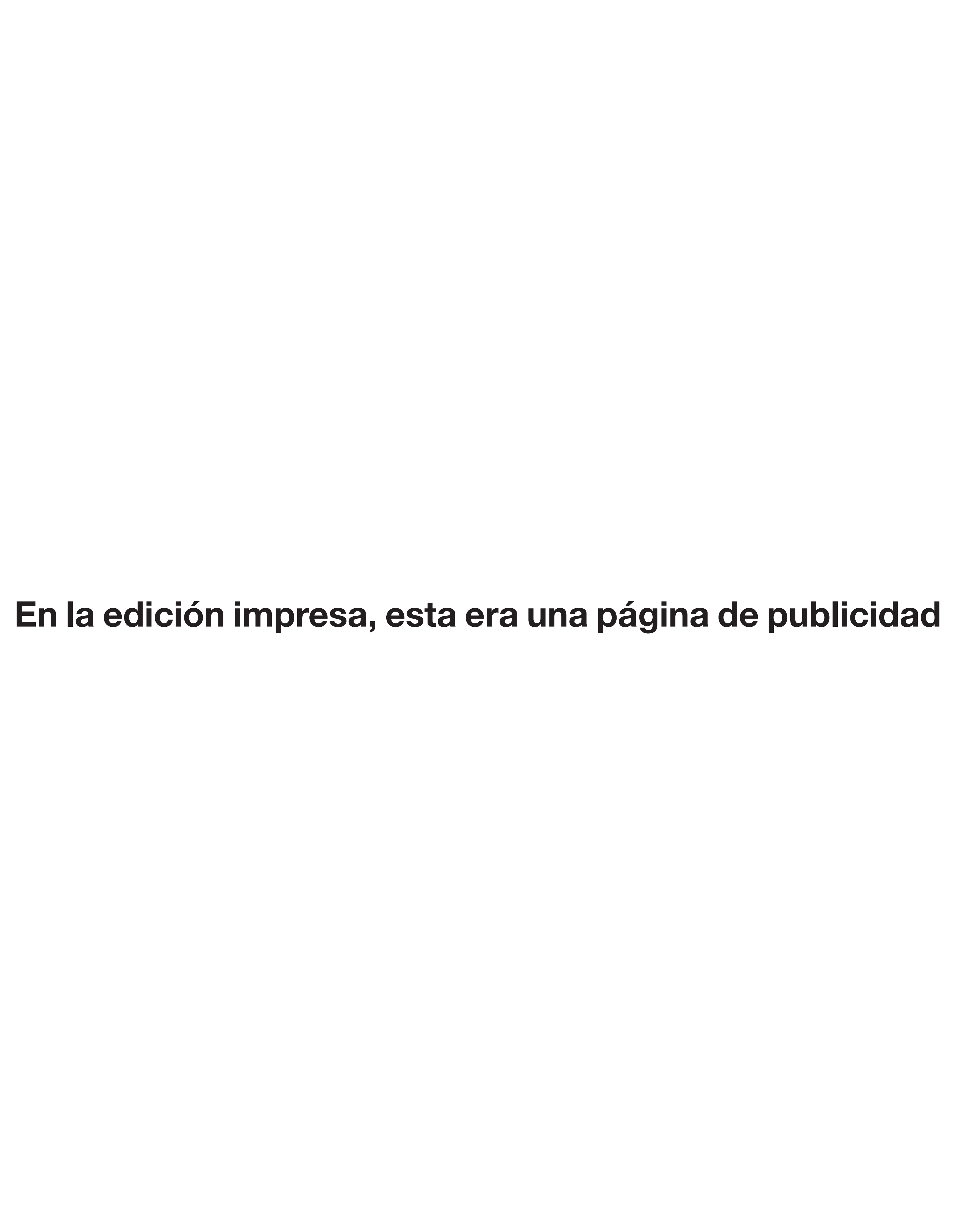
Revoltage Software acaba de anunciar el desarrollo de «Soul Quest», un título de rol cuya acción se basa en un sistema de turnos. El juego incluirá seis razas entre las que elegir personajes, utilizará un innovador sistema de gestión económica de ciudades y tendrá cientos de NPC con los que conversar. ■



### ¿Sabías que...

**...Warren Spector, otra leyenda viva en el desarrollo de videojuegos, abandona la industria para dedicarse a asuntos personales?**

La información es oficial y ha sido confirmada por Eidos. Warren era el director de Ion Storm, uno de los estudios de la compañía. Es probable que el creador de títulos tan populares como «Thief» y «Deus Ex» mantenga cierto contacto con los juegos trabajando como asesor en otros proyectos.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

## Breves

***Una nueva dimensión de juego.*** Es lo que te quiere proponer eDimensional, compañía especializada en periféricos de realidad virtual. Sus gafas E-D Wireless Glasses transforman tu PC en una máquina 3D para juegos y películas en DVD.



***Gráficos potentes más asequibles.*** Los muchachos de NVIDIA ya tienen listas las nuevas tarjetas GeForce 6600 en formato AGP. Hasta ahora sólo se podían conseguir en formato PCI express, que obligaba a un cambio de placa base.

***«Matrix Online» es más «Matrix».*** Y es que una gran mayoría de los actores que trabajaron en las películas ha confirmado que pondrán voz a muchos de los personajes del juego. Laurence Fishburne y Monica Belluci, por ejemplo, estarán ahí.



### «Pacific Storm» te presenta otra perspectiva de la guerra

# Algo más que acción bélica en la 2ª G.M.

**➔ Estrategia ➔ Buka Entertainment ➔ 2005**

Los rusos de Buka han decidido que ya está bien de tanta acción bélica. Que la Segunda Guerra Mundial, aunque sea en un escenario tan innovador como el Pacífico, no es sólo patrimonio de los juegos de acción y que ya basta de pegar tiros a diestro y siniestro.

Por ello su nuevo proyecto, «Pacific Storm», quiere ser un revolucionario juego de estrategia que combina, además, toques de "war game" y simulación.

La acción del juego te llevará desde Pearl Harbor hasta Guadalcanal o Tarawa. Vamos, como en «Pacific Assault», pero aquí los protagonistas serán aviones, barcos, submarinos y una buena dosis de táctica.

Aunque los datos históricos se reflejan perfectamente en el desarrollo del juego, su verdadero potencial está en la posibilidad de alterar estos como te venga en gana, a medida que superes misiones y según el bando que elijas.

Podrás hacer fracasar el bombardeo de Pearl Harbor, conseguir que los japoneses venzan en Tarawa o hacer que la producción bélica nipona deje en mantillas, tecnológicamente, al enemigo. Un juego de lo más prometedor. ■



▲ **Controlando todo tipo de unidades podrás dar buena cuenta de americanos o japoneses, según prefieras, en la Segunda Guerra Mundial en el Pacífico.**



▲ **El juego es espectacular para tratarse de estrategia. Muchas batallas te harán creer que estás jugando un título de acción o un simulador.**

### ¡Un ordenador para jugar a lo grande!

# El PC perfecto para jugar a «Half-Life 2»

**➔ Hardware ➔ Alienware ➔ Ya disponible**

Alienware se ha sacado de la manga la que, según ellos, es la configuración ideal para jugar con el título de Valve. El ordenador –Aurora City 17– es una chulada y tiene potencia para rato: Athlon 64 FX-55, Radeon X800 XT, 2 GB de RAM 4200 SD, Audigy 2 ZS, etc. etc. Vamos, que vas a ir "sobrao" con él.

Ahora bien, más te vale tener una cuenta corriente capaz de aguantar terremotos o que te acabe de tocar el bote de la primitiva, porque el "trasto" en cuestión cuesta la friolera de 2.285 libras... al cambio, algo más de 3.200 euros. ¡Y eso sin incluir el transporte desde el Reino Unido! Un capricho para privilegiados... de lo más bonito. ■



### ¡Oh, aquellos "macarras" de los billares...!

# El billar no es sólo un juego

**➔ Simulación/Acción ➔ Emthesis ➔ 2005**

Los italianos de Emthesis Development tienen un corazón "macarra" innegable. Su nuevo proyecto «The Poolisher» es un juego de billar que, además de la simulación en sí, te ofrece un guión que te sitúa en las salas de billares más cutres de los Estados Unidos, participando en un torneo cuyo premio son 50.000 dólares.

Además de las apuestas y tu habilidad con el taco, podrás meterte en peleas, desafiar a jugadores recién salidos de la cárcel y emborracharte... eso sí, virtualmente. ■



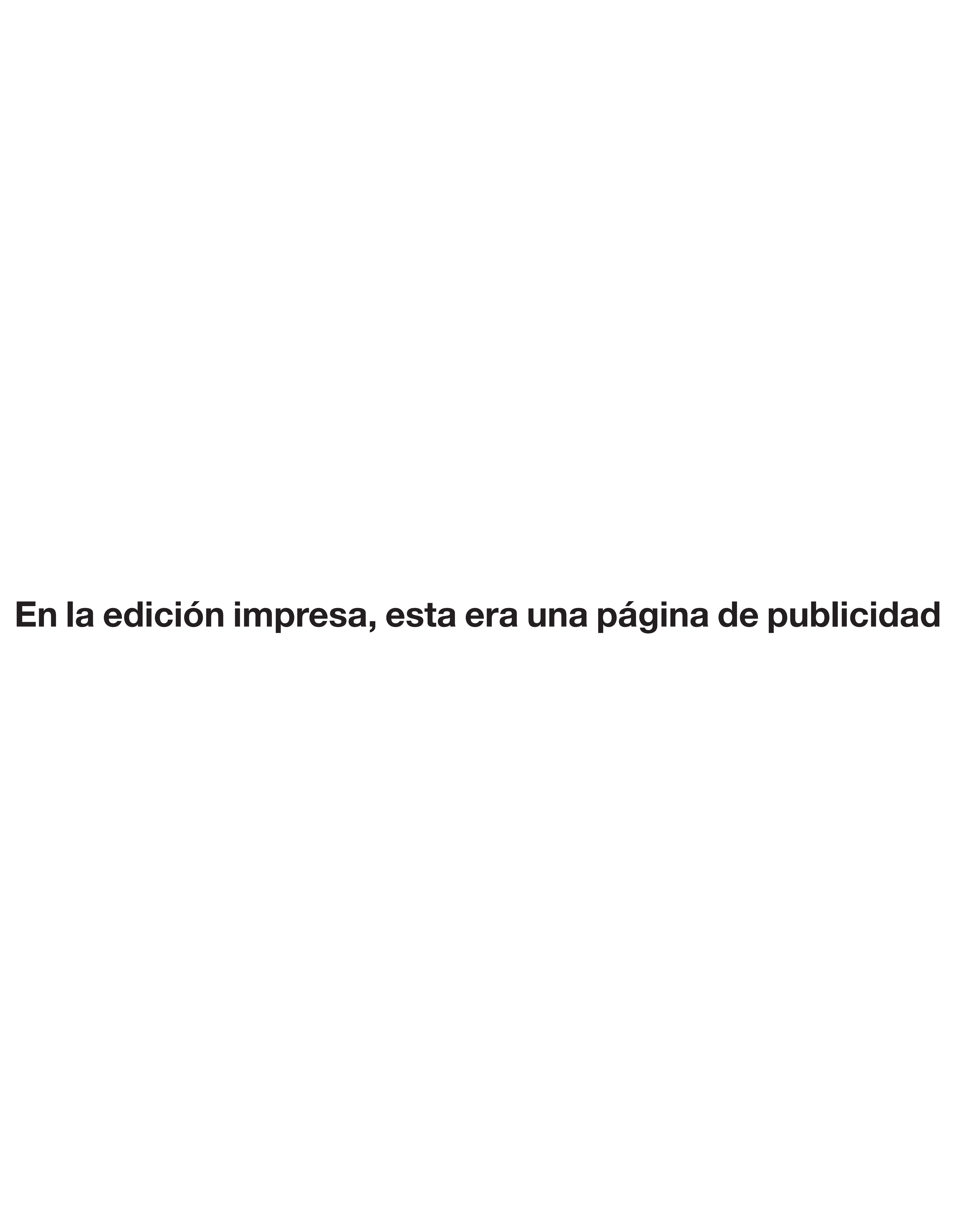
▲ **¿Has pasado de los 30 y te gustaba visitar los billares de barrio? ¡Este es tu juego ideal!**

## En voz baja...

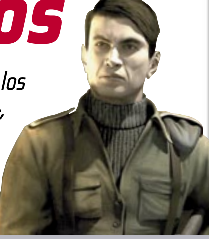
**... al cierre de esta edición de Micromanía hemos sabido que los rumores sobre un nuevo juego de estrategia basado en Star Wars son ciertos. Se llamará «Rise of the Rebellion» y ¡tenemos la primera pantalla!**



**Así será este «Rise of the Rebellion»**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# Los + esperados

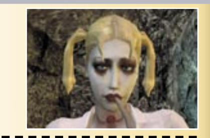


*Nos han acompañado meses. Les habíamos cogido cariño y los echaremos de menos, pero decimos adiós a **«Half-Life 2»**, **«Pacific Assault»** y **«La Batalla por la Tierra Media»** y damos una calurosa bienvenida a **«Commandos Strike Force»**, **«Republic Commando»** y **«Brothers in Arms»**.*



## Parrilla de salida

### Vampire: The Masquerade. Bloodlines



NOVIEMBRE 2004 · ROL · TROIKA GAMES/ACTIVISION · PC

No intentes resistirte a la llamada de la sangre. Si no tienes ya los dientes largos, ¿qué es lo que corre por tus venas?

### Caballeros de la Antigua República II. Los Señores Sith

FEBRERO 2005 · ROL · OBSIDIAN/BIOWARE/LUCASARTS/ACTIVISION · PC

Ya queda menos para disfrutar de la segunda parte de uno de los juegos de rol más alucinantes de los últimos tiempos. Siente cómo La Fuerza se apodera de ti.

### Imperial Glory



MARZO 2005 · ESTRATEGIA · PYRO STUDIOS · PC

Los chicos de Pyro apuestan fuerte con su nuevo proyecto en el mundo de la estrategia. Espectáculo 3D por un lado y gestión y diplomacia por otro. ¡Muy fuerte!

### Splinter Cell. Chaos Theory

MARZO 2005 · ACCIÓN · UBISOFT · PC/XBOX/PS2

La nueva aventura de Sam Fisher promete ser el mejor «Splinter Cell» de la serie. Ardemos en deseos de probar sus novedades y su nuevo modo multijugador.

## Calentando Motores

### Commandos Strike Force



MARZO 2005 · ACCIÓN · PYRO STUDIOS · PC

El regreso de la serie «Commandos» es todo un notición. Y saber que, además, cambia de género y entra en el mundo de la acción, un cambio radical e inesperado.

### Star Wars. Republic Commando

MARZO 2005 · ACCIÓN · LUCASARTS · PC/XBOX

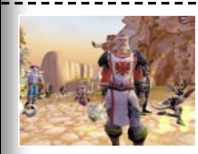
La acción más oscura, innovadora y con toques de gestión táctica comandando a un escuadrón de soldados clon tras las líneas enemigas. ¡Espectacular!

### Brothers in Arms

MARZO 2005 · ACCIÓN · GEARBOX/UBISOFT · PC/XBOX/PS2

Los chicos de Gearbox se encuentran al frente del desarrollo de este original y atractivo titulo de acción bélica inspirado en «Hermanos de Sangre».

### World of Warcraft



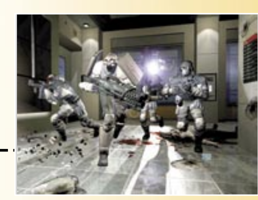
MARZO 2005 · ROL · BLIZZARD · PC

La campaña de reservas del juego de Blizzard para Europa ya está en marcha. Y además te dan unos extras muy jugosos: entrar en la fase final de testeo y la banda sonora.



## En boxes

### F.E.A.R.



2005 · ACCIÓN · MONOLITH STUDIOS/VIVENDI · PC

Es uno de los juegos con mejor pinta para el próximo año. Imágenes e información van llegando con cuentagotas... ¡pero vaya imágenes!

### Black & White 2

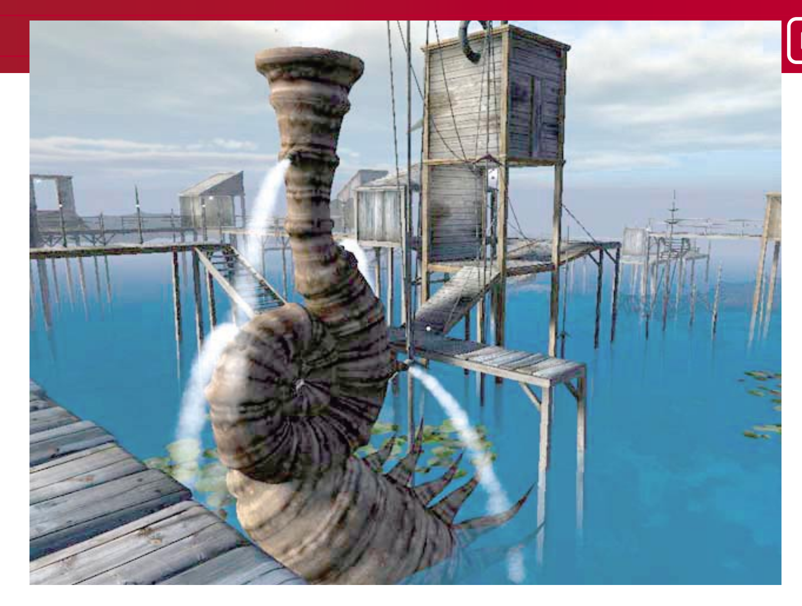
2005 · ESTRATEGIA · LIONHEAD/EA · PC

No pudo ser. «Black & White 2» se nos va al año que viene. Pero el juego sigue teniendo una pinta estupenda, aunque tengamos que esperar un poquito más.

### Quake IV

2005 · ACCIÓN · RAVEN/id SOFTWARE/ACTIVISION · PC

Cuando no acabamos de recuperarnos del lanzamiento de «Doom 3» se anuncia «Quake IV». Ni un momento de paz tenemos... ¡Pero mira que tienen mala idea!



### Vuelven los creadores de «Schizm 2»

# Aventura y más aventura

**Aventura · Detalion · DreamCatcher · Diciembre 2004**

Pues sí, vuelven. Su nuevo proyecto se llama «Sentinel. Descendants in Time» y mantiene a pies juntillas el estilo de juego que el género ha venido imponiendo en los últimos meses con ejemplos como «Myst IV: Revelation». O sea, escenarios preciosistas, vista en primera persona, muchos, muchos puzzles que resolver y un diseño no lineal para la solución de la aventura. Como curiosidad cabe destacar que su tecnología gráfica no se basa en escenarios renderizados sino en tiempo real, pues usa el motor «Jupiter», que desarrolló Monolith y es el mismo que se ha utilizado para crear juegos como «No One Lives Forever 2». Un título a vigilar. ■

### Marvel demanda a «City of Heroes» por plagio

# Los superhéroes a la gresca

**Industria · Demandas · Cryptic Games/NC Soft · Marvel Comics**

El espectacular «City of Heroes» se ha encontrado, sin esperarlo, con un buen follón al ser acusado de plagio de derechos de imagen por la Marvel.

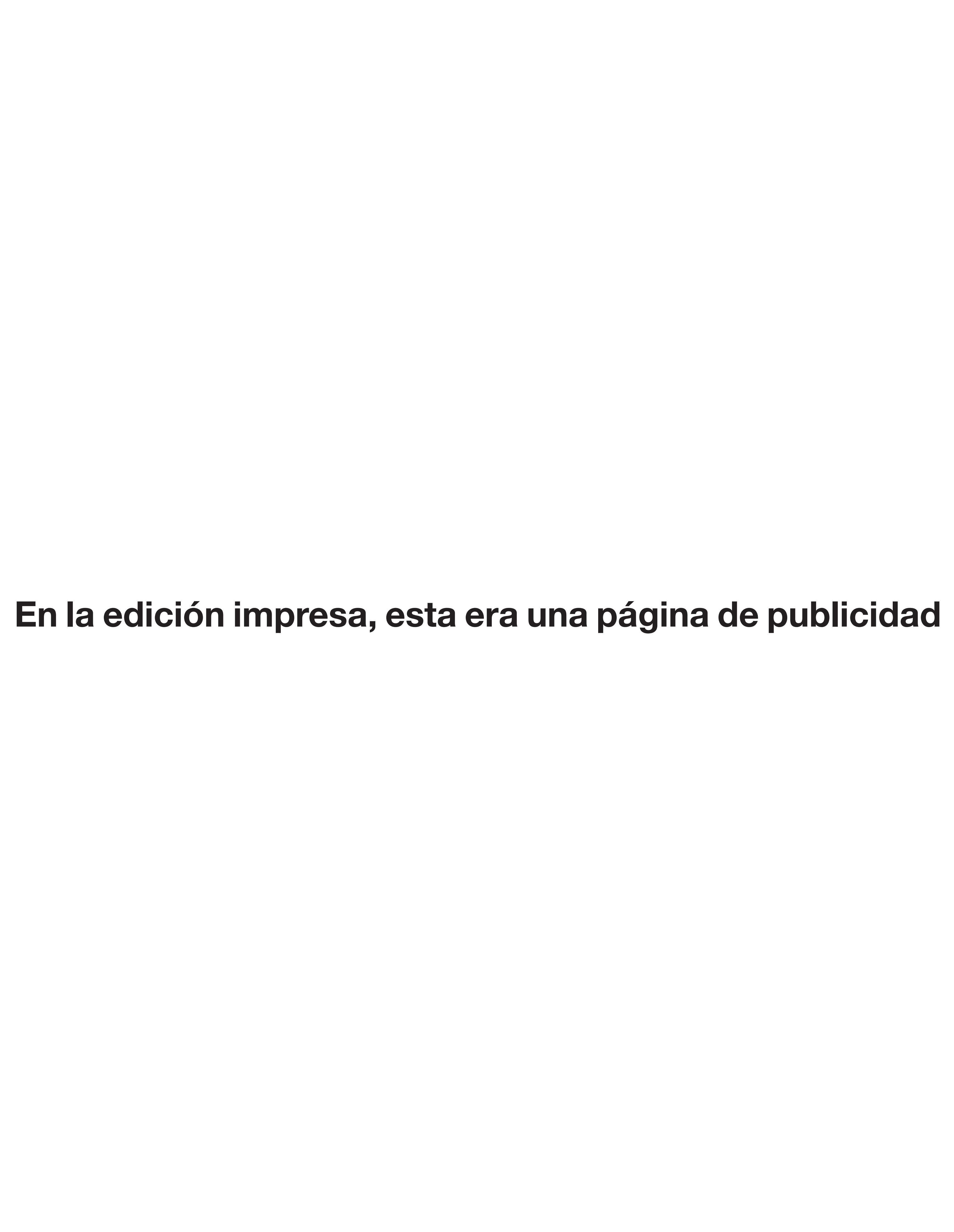
Según la editorial americana el juego permite que sus usuarios diseñen personajes virtualmente idénticos a los que tienen registrados y que protagonizan sus cómics, y que aparezcan en el universo de juego sin ningún control ni censura por parte de los responsables de «City of Heroes».

Es curioso que, mientras que el juego lleva en activo un montón de meses en Estados Unidos, la demanda se haya producido cuando «City of Heroes» acaba de recibir varios premios en los EE.UU. y se ha anunciado su lanzamiento en Europa para 2005.

Las malas lenguas aseguran que la Marvel tiene planes para producir su propio juego online de superhéroes y que la existencia de «City of Heroes» es un gran inconveniente. ¿Será verdad? ■



▲ **Esperemos que la "batalla" que se ha liado por los derechos de los superhéroes no afecte al lanzamiento del juego en Europa.**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

*El terror llama a tu puerta... de nuevo*

# Resurrection of Evil
## Expansión para Doom 3

NERVE/id SOFTWARE · ACCIÓN · 2005

▶ **¿Cómo dice, amigo demonio; que no siente las piernas?** Pues, como te descuides, tú tampoco las sentirás si dejas que te atrape... Pero tranquilo, que en «Resurrection of Evil» tendrás nuevas armas y poderes a tu disposición. El más espectacular será el "Helltime", que adquirirás cuando descubras un extraño artefacto. Básicamente, ralentizarás el tiempo y todo a tu alrededor se moverá a cámara lenta –tiempo bala habemus– para matar al enemigo. ■





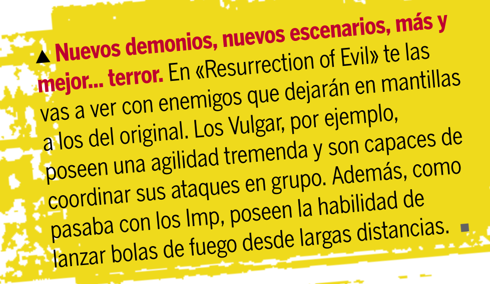
▲ **Descubrirás las secuelas del terror infernal.** Tras tu paso por la base de la UAC todo quedó arrasado. Pero parece que, en el Sitio 1, hay "algo" que ha empezado a mandar señales. La nueva expedición que llega al complejo Erebus, de la que formas parte, recorrerá parte de los escenarios originales, aunque estos han cambiado drásticamente... ■



◄ **¿CREÍAS QUE EL INFIERNO HABÍA SIDO DERROTADO? ¡JA!** *La pesadilla de acción y terror continúa en esta expansión para «Doom 3». Una nueva expedición es enviada a Marte. Y tú, ahora como ingeniero, te las tendrás que ver con nuevos y terribles peligros.* ■



▲ **¡Vuelve la escopeta recortada!** Una de las armas clásicas de la serie «Doom» reaparecerá en esta expansión que promete ponerte los pelillos como escarpias. Los nuevos demonios que podrás exterminar son incluso más temibles que en el original, como puedes ver en la imagen. Este bicho en vez de boca tiene ¡una pantalla! ¿Morderá con ella? ■



▲ **Nuevos demonios, nuevos escenarios, más y mejor... terror.** En «Resurrection of Evil» te las vas a ver con enemigos que dejarán en mantillas a los del original. Los Vulgar, por ejemplo, poseen una agilidad tremenda y son capaces de coordinar sus ataques en grupo. Además, como pasaba con los Imp, poseen la habilidad de lanzar bolas de fuego desde largas distancias. ■

◄ **¡Quita bicho, quita!** No, no son los Lost Souls, pero se les parecen, ¿a que sí? Tienes ante tí a los Forgotten, calaveras ardientes que atacan a toda velocidad y no te dan un momento de respiro. Pero, ¡eh! que ahora puedes acabar con los demonios de nuevas maneras. Por ejemplo, usando esta arma tan chula, el IPL. Para que te hagas una idea es un cacharro muy parecido al Manipulador de «Half-Life 2». O sea, que puedes hacer levitar cualquier objeto y lanzarlo contra el enemigo o usarlo como escudo. ■

El rol a lo grande

# Dungeon Siege II

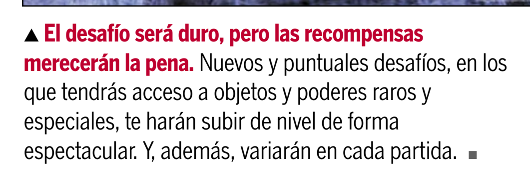
GAS POWERED GAMES/MICROSOFT · ROL · 2005

◄ **Juega con amigos... o contra ellos.** Uno de los apartados más renovados en «Dungeon Siege II» será su modo multijugador. Podrás cumplir misiones y campañas jugando de modo cooperativo o competitivo, para adquirir nuevos poderes y mejorar tus habilidades. ■

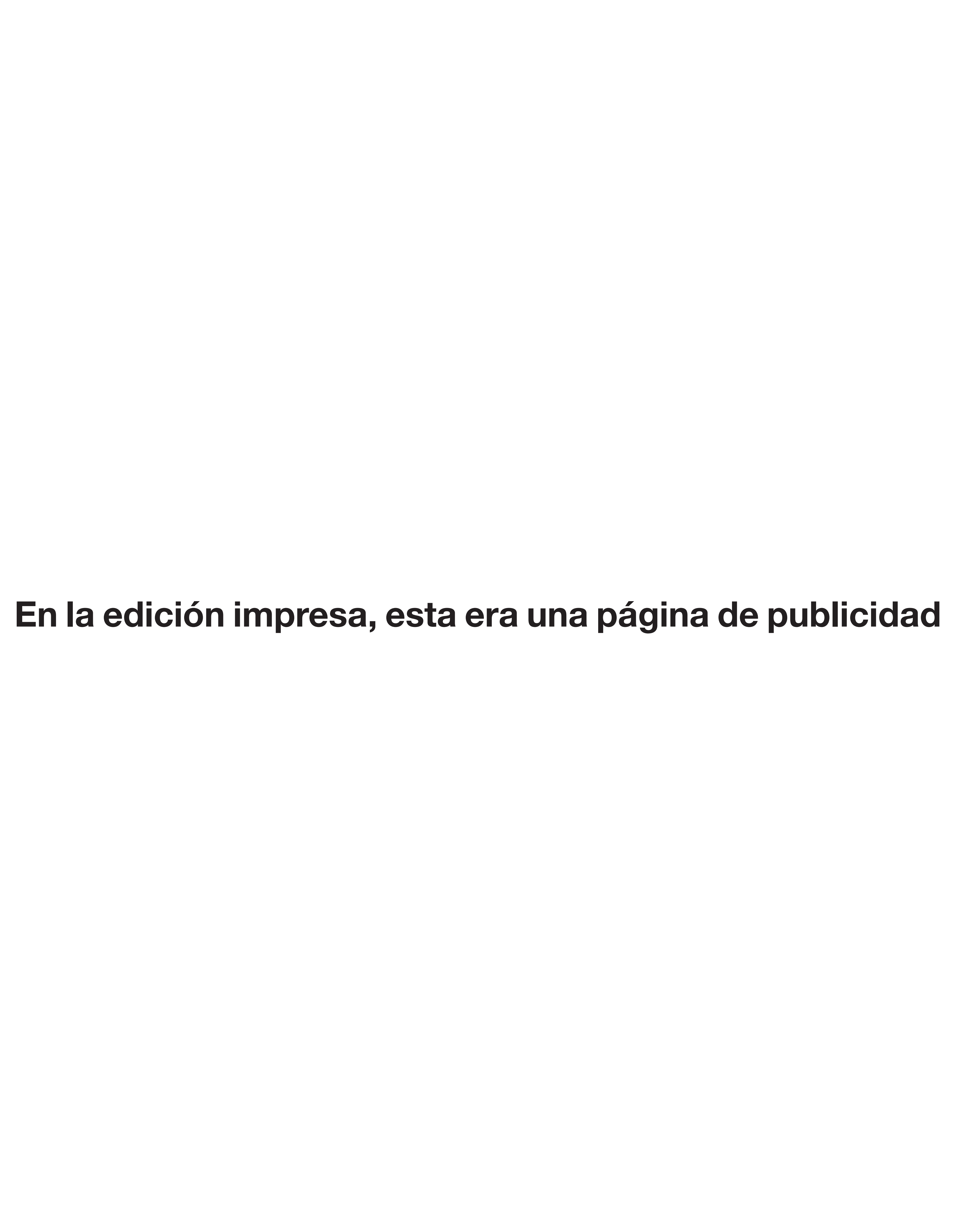
► **¡SALVA DE NUEVO A ARANNA!** *Ha pasado una generación desde que tu recorrido por el mundo de Aranna acabó con las fuerzas del Mal. Pero ahora, tras mil años en el olvido, una nueva amenaza resurge. Afila tu espada y prepara tus hechizos, aventurero.* ■



◄ **El rol más poderoso que puedas imaginar.** Así como la gestión de grupos será mejorada en «Dungeon Siege II» también lo será el potencial de cada protagonista. Cada clase de personaje te ofrecerá acceso a poderes de héroe únicos, capaces de decidir de un plumazo cualquier combate. ■



▲ **El desafío será duro, pero las recompensas merecerán la pena.** Nuevos y puntuales desafíos, en los que tendrás acceso a objetos y poderes raros y especiales, te harán subir de nivel de forma espectacular. Y, además, variarán en cada partida. ■


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

El Rol Online está más de moda que nunca

# Lineage II

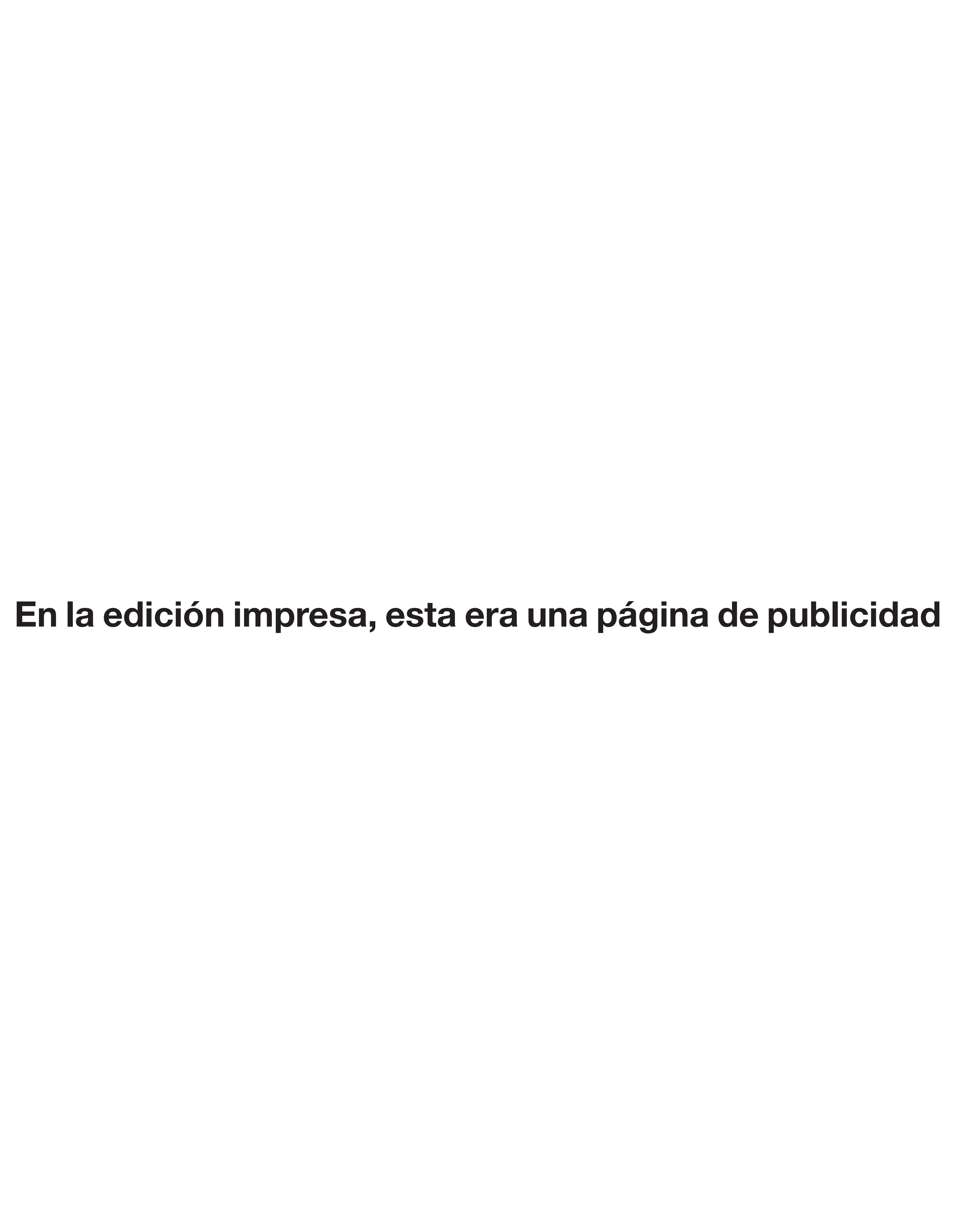
NC SOFT · ROL ONLINE · NOVIEMBRE 2004

**VIVE EL CAOS MEDIEVAL COMO NUNCA IMAGINASTE. Dragones que sobrevuelan castillos, grupos de monstruos y enemigos que buscan tu destrucción a toda costa, arqueros que defienden almenas... ¡Chico, es lo que tiene el mundo online de «Lineage II»!**

▲ **No todo en el mundo de «Lineage II» será combate.** Acceder a ciertas ofertas de objetos, poderes, etc. sólo es posible si controlas las política y la economía del juego. Y, si no los quieres para ti, podrás negociar con ellos y ofrecérselos a otros jugadores.



▲ **Búscate un buen grupo y prepárate para masacrar monstruos.** Y si crees que todo va a ser coser y cantar, ten en cuenta que te vas a poder enfrentar a más de ochenta tipos diferentes de enemigos –eso, sin contar los demás jugadores contra los que puedes combatir, claro–. Ya sabes, hazte especialista en ciertas habilidades y ayuda a tu clan.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# Cartas a la redacción

**¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.**

## Bien por Rome



**Quiero felicitar a los chicos de The Creative Assembly por el trabajo que han realizado en «Rome: Total War», porque me parece un juego fuera de lo normal. La calidad de las unidades, así como sus gestos, las batallas con miles de unidades, los asedios a las grandes ciudades, los rasgos de los generales y su utilidad en la guerra, y un sinfín de cosas más se merecen todos los premios que se le han dado e incluso el "Óscar" de los videojuegos (si lo hubiese). Por cierto que os quería comentar también que me sorprendió bastante que dejarais el comentario del modo multijugador para el mes siguiente.** ■ S.P.Q.R.

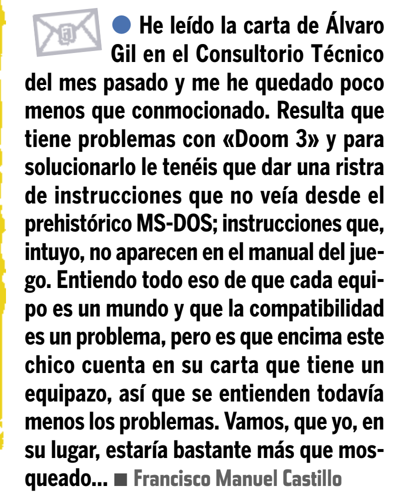
**R.** A ver, no es que lo dejáramos queriendo para dar suspense. Es que en la versión que teníamos el modo individual estaba completo, pero el multijugador no, y ya sabéis que no nos gusta hacer chapuzas ni inventarnos las cosas. Y en cuanto a «Rome», pues sí, es un juegazo, ¿verdad? No lo cuentes, pero es casi oficial que tendrá una expansión, aunque, claro, todavía no se sabe ni cuándo ni cómo.

## ¿Dónde están Los Sims?

**Me gustaría que indicarais cómo puedo conseguir "El Libro Oficial de «Los Sims» y sus Expansiones para PC", porque sé que salió a la venta el pasado mes de junio, pero por más que lo busco no lo consigo encontrar en las librerías.** Vicente Durá

**R.** Es normal que te cueste encontrarla, porque la verdad es que el especial de «Los Sims» salió hace tiempo y se vendió muy bien... mira que sigue teniendo tirón el juego de Will Wright, y eso que ya tiene unos cuantos años a cuestas. Donde no vas a tener problema para localizar este especial es en nuestro servicio de números atrasados en internet, ***www.hobbypress.es/ atrasados.*** En esta página puedes comprar tanto los últimos números de la revista como los últimos especiales. ¡Y sin moverte del sofá ni soltar el refresco! Si es que no os damos más que facilidades... :-D

## LA QUEJA
## Sin explicación



**Quiero protestar porque Activision vaya a distribuir «Vampire. Bloodlines» sin doblar ni traducir los textos. Llevo esperando este juego al menos un año y ahora me encuentro con que las voy a pasar canutas para poder jugarlo. Sinceramente, no me puedo explicar por qué esta compañía no se molesta en traducir un juego que se basa principalmente en diálogos, búsquedas, etc., y en cambio sí que lo hace con otros que sólo son de acción. Tal vez deberíamos dejar de comprarles para que se dieran cuenta de que existimos.** ■ Ángel García Nieto.

¿Y qué te podemos decir? Pues que tienes toda la razón, que hay juegos que se puede entender que no los localicen, porque, total, para pegar tiros no hace falta mucha literatura. Pero que un juego como «Bloodlines», que va precisamente de hablar con la gente, no lo traduzcan siquiera, es para ponerse de mala leche como poco, porque a unas malas muchos jugadores no pueden ni jugar. Lo que pasa es que uno no sabe que es peor, si que no saquen los juegos traducidos o que, directamente, no los saquen.

## Nada de tarifa plana

**Os escribo porque me parece injusta la forma en que las compañías cobran a los usuarios de los juegos de rol online. Tal como yo lo veo, lo que hacen las compañías es aplicarte una "tarifa plana", vamos, que juegues lo que juegues pagas lo mismo (a menudo mucho) todos los meses. Y eso le vendrá bien a algunos usuarios, pero yo pienso que la mayoría preferiríamos que se nos cobrara según el número de horas jugadas, vamos, que si un mes apenas me conecto porque no tengo tiempo, lo normal sería que no tuviera que pagar apenas nada, ¿no?** ■ Astrisd

**R.** Pues hombre, no es una idea descabellada, ni mucho menos, lo que pasa es que si las compañías la aplicasen los gri-



tos de los que se pasan cinco horas al día jugando, todos los días, (que los hay, y muchos) se iban a oír desde las Islas Malvinas... Quizá lo ideal sería que se pudiese elegir, igual que se hace con la conexión a Internet: el que quiera tarifa plana, pues plana, y el que quiera pagar por horas, pues por horas. Y todos contentos.

## Un máster para jugar

**He leído la carta de Álvaro Gil en el Consultorio Técnico del mes pasado y me he quedado poco menos que conmocionado. Resulta que tiene problemas con «Doom 3» y para solucionarlo le tenéis que dar una ristra de instrucciones que no veía desde el prehistórico MS-DOS; instrucciones que, intuyo, no aparecen en el manual del juego. Entiendo todo eso de que cada equipo es un mundo y que la compatibilidad es un problema, pero es que encima este chico cuenta en su carta que tiene un equipazo, así que se entienden todavía menos los problemas. Vamos, que yo, en su lugar, estaría bastante más que mosqueado...** ■ Francisco Manuel Castillo



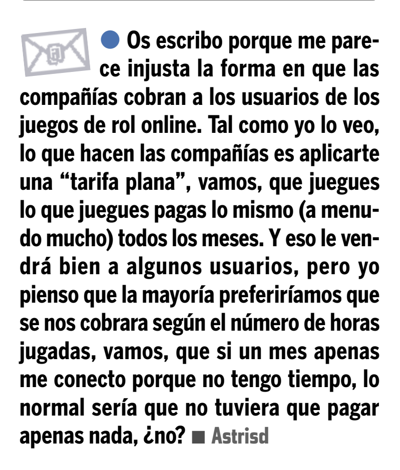
**R.** Hombre, es cierto que si tienes un ordenador como el que nos describía Álvaro en su carta y te encuentras con que un juego te da problemas es como para tirarte de los pelos, pero, afortunadamente (para todos menos para Álvaro, claro) se trata de un caso excepcional, porque lo normal es que si tienes una buena máquina los juegos no te den problemas.

## LA POLÉMICA DEL MES
## A mí no me gusta



**Espero que no os enfadéis por esta carta, pero la verdad es que a mí «Doom 3» me parece un juego repetitivo y no creo ser el único que opina así. Vamos, que recoges un PDA, pasas una puerta, matas un zombie y vuelves a coger un PDA, otra puerta... Siempre así. Desde luego, en cuanto a gráficos y sonido es el mejor con diferencia, pero me sigue pareciendo muy soso. Id ha pretendido hacer un buen juego de acción, pero creo que «Call of Duty» es mejor en ese género y si querían hacer un juego de miedo, «Silent Hill 3» también lo supera en ese aspecto.** ■ Rafael Abellán Gabarrón

Pues sí, a nosotros nos encanta «Doom 3», lo hemos reconocido bastantes veces (a nuestro director, en concreto, hay que despegarle del ordenador cada vez que se pone a jugar), pero si a ti te parece aburrido, pues oye, tus razones son tan buenas como las nuestras, ¿no? Y claro que no nos enfadamos, no fastidies, todo lo contrario. Lo que queremos es que nos deis vuestra opinión y si es diferente a la nuestra, pues mira, casi mejor, porque así se anima esto un poco ;-)



CARTA DEL MES

## Qué peligro, madre

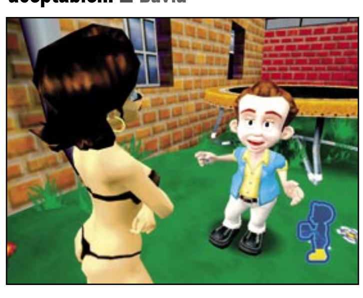


●Os escribo porque estoy hecho un lío muy grande. Por una parte, como seguidor a ultranza de la serie «Comandos» estoy dando saltos de contento desde que leí en vuestra revista del mes pasado la noticia de que Pyro está preparando un nuevo juego de la serie. Lo que pasa es que luego me entero que no va a ser de estrategia, sino de acción en primera persona y eso me tiene preocupado: Mira que si "la fastidian" al cambiar de género... ¿Vosotros pensáis que mis temores son infundados o, como yo, también creéis que los experimentos mejor con gaseosa? ■ Marcos

**R.** Nada hombre, que los chicos de Pyro saben lo que se hacen. Después de todo, hasta ahora ningún juego suyo nos ha defraudado, ¿no? Además, siempre será preferible que se equivoquen innovando a que tuviéramos que decir "que petardos estos de Pyro, siempre con lo mismo". ¿O no?

### Pero, ¿de qué van?

● **He leído en vuestra revista del mes pasado que en Australia han prohibido la venta de «Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude» y, la verdad, no salgo de mi asombro. Hombre, reconozco que el juego es subidito de tono, pero bueno, para controlar eso están las clasificaciones por edades, ¿no? Y lo más gracioso es que seguro que luego sale una película de cine de esas de tiros y tres mil muertos por minuto, y ésa les parece perfectamente aceptable...** ■ David



**R.** La verdad es que si la cosa no fuera tan triste sería para partirse de risa, ¿verdad? Porque pensar que nuestro pobre Larry, que tiene que pasarse el juego entero aguantando todo tipo de perrerías para poder llegar a comerse un colín, resulte demasiado explícito para todo un país, además, para uno tan grande como Australia... Pues eso, que es de chiste... triste.

### O se pasan o no llegan

● **Hay que fastidiarse, que llevamos años sin un mal juego de rol online que llevarnos a la boca y ahora de golpe nos vamos a encontrar con seis o siete: «Final Fantasy XI», «Lineage II», «City of Heroes», «Guild Wars», «Everquest 2», «World of Warcraft»... y seguro que me dejo alguno. Lo que más me molesta es que estos no son juegos que puedas comprarte tres a la vez y probarlos todos, porque si te dedicas a uno, ya no tienes tiempo (ni pasta) para los demás. ¿No podrían haberlos espaciado un poco?** ■ Tomás

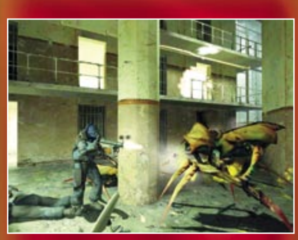
**R.** Pues mira, así a bote pronto te dejas «Dark Age of Camelot» que se acaba de confirmar que por fin saldrá el año que viene en nuestro país... ¡traducido al castellano! (por si no querías leche, toma otra tacita, majo :-D ) En cuanto a tu queja, pues hombre, podemos entenderla, pero no seremos nosotros los que nos quejemos porque hay muchos juegos entre los que elegir.

### FORMIDABLE



*Rol online, ¡en castellano!* Que sí, que va en serio, que después de tantas protestas por parte de usuarios mosqueados resulta que dos de los juegos online que aparecerán en los próximos meses, «Guild Wars» y «Dark Age of Camelot», van a ser traducidos al castellano. ¡Ya era hora! Ahora sólo falta que la cosa sea contagiosa y podremos dejar de hacer cursos de idiomas para jugar.

### LAMENTABLE



*Conexión obligatoria.* Resulta que para jugar a «Half-Life 2» es obligatorio tener una conexión a Internet, para poder registrarlo. Y nosotros nos preguntamos, ¿es que acaso no hay otro método de protección que no deje sin jugar a una enorme cantidad de aficionados que, aunque les sorprenda a los señores de Valve, no tienen acceso a Internet? Un juego genial, sí, pero aquí se han sobrado.

### Guerra a los precios

● **Sé que son muchos los lectores que, como yo, piensan que los precios de los juegos son abusivos y yo creo que la única solución sería que nadie comprara ningún juego que valga más de 30 euros. Lo que pasa es que la cosa va a ser difícil, con la cantidad de juegazos que han aparecido y que quedan por salir, pero de verdad que no estoy dispuesto a que me den gato por liebre otra vez.** ■ A.R.D.V.A.

**R.** Es cierto que no es lo mismo pagar una pastizada por un juego de esos que hacen época que pagarla por un título que es normalito tirando a malo. La clave para que no te den gato por liebre es saber qué estás comprando. Y para eso lo que recomienda el doctor es informarse bien antes de soltar un euro y en algo podremos nosotros echaros una mano.

### Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

# preguntas sin respuestas

### ¿Cuánto...

*tiempo nos queda antes de que la distribución de juegos por Internet («Half-Life 2», las expansiones de «Neverwinter Nights») sea el sistema estándar para la industria?*

### ¿Cómo...

*será la máquina recreativa de «Half Life 2» que la compañía Taito va a poner en circulación en Japón próximamente?*

### ¿Cuáles...

*son las razones que han llevado a Warren Spector, responsable entre otras de la serie «Deus Ex», a abandonar su puesto en la compañía Eidos?*

### ¿Cuál...

*será el próximo género en pasar por el universo Star Wars, después del recien anunciado juego de estrategia en tiempo real? ¿Tal vez un «Los Sims de las Galaxias»?*

### ¿Cómo...

*va a impresionarnos que Leonor Watling ponga su voz en el nuevo «Prince of Persia» si hemos sabido que prácticamente todo el reparto de la película "Matrix" va a participar en el doblaje del juego online basado en ella?*

### ¿Qué...

*pretende conseguir Marvel denunciando a los responsables de «City of Heroes» porque los usuarios de este juego crean personajes que son "demasiado" parecidos a los de sus cómics?*

**NOTA:** Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

# La Réplica

*¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.*

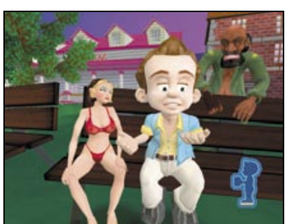



Puntuación Micromanía:

## Para partirse

**Acabo de terminar «Magna Cum Laude» y todavía me estoy riendo. Me parece que es uno de los juegos más divertidos de todos los tiempos y que, desde luego, merecía una nota mucho mejor, aunque sólo sea por las risas que te haces mientras lo juegas.** ■S.S.

La otra nota: 

Totalmente de acuerdo en que es muy divertido, aunque reconocerás que no se trata precisamente de un humor para todos los públicos. De todas formas si te lo has acabado habrás comprobado que se trata de un juego bastante corto, que no dura más de doce horas seguidas, y eso a la fuerza es un punto negativo, sobre todo porque tampoco es precisamente barato.

Jorge Portillo (Autor de la review)




Puntuación Micromanía:

## Le falta realismo

**No me parece que este juego merezca tanta nota. Es divertido, sí, pero no es tan realista como otros títulos del género, como «Xpand Rally» o «Richard Burns», por ejemplo. Yo creo que estos dos tienen que tener más nota que «Colin».** ■J.U.

La otra nota: 


Es cierto que los dos juegos que mencionas son más realistas que «Colin», pero a cambio éste es mucho más jugable y divertido, y eso es justo lo que me ha gustado, la estupenda mezcla de jugabilidad y simulación. Yo prefiero mil veces eso a un programa muy realista pero que luego no hay quien lo juegue.

Javier Moreno (Autor de la review)




Puntuación Micromanía:

## Un poco corto

**Estoy de acuerdo en que se trata de un gran juego, pero me parece que os habéis pasado con la nota. En primer lugar no tiene demasiados escenarios, así que al final acaba siendo repetitivo porque siempre estás en los mismos campos de batalla. Además, en el modo individual la inteligencia artificial es realmente mala, y eso también hay que tenerlo en cuenta.** ■A.T.

La otra nota: 


Es verdad que podría haber más escenarios en el juego, algo que seguramente acabarán haciendo con una expansión, ya verás. Aun así, no me parece que afecte tanto a la variedad, porque cuando luchas contra jugadores humanos, la sorpresa está garantizada. Y sí, lo de la IA es cierto, pero eso ya lo valoramos en la review con la nota individual, así que no parece justo "penalizar" el modo multijugador por ese motivo, ¿no crees?

Jorge Portillo (Autor de la review)




Puntuación Micromanía:

## Menuda faena

**Me parece increíble que en un juego donde uno de los principales atractivos es precisamente salir de aventuras con tus amigos, no se pueda elegir servidor libremente. Mis amigos también tienen el juego, pero resulta que estamos jugando cada uno en un mundo diferente. Pues vaya gracia.** ■ Pedro.

La otra nota: 




Tienes toda la razón, ése es precisamente uno de sus mayores problemas. Y es mucho más grave, además, porque no se nos ocurre ninguna razón lógica por la que no se pueda elegir el servidor libremente. En fin, yo pienso el juego reúne méritos para compensar este problema, pero sí, si lo que quieres es jugar con tus amigos, «FF XI» no es el mejor juego para hacerlo.

M.J.C. (Autor de la review)

**Myst IV Revelation** 84

Puntuación Micromanía:

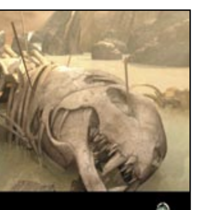
## Una aventura como Dios manda

**Ya tenía yo ganas de encontrarme con una aventura de verdad, como las de antes, en las que lo único que cuenta es tu capacidad de observación, tu paciencia y tu habilidad con los puzzles. Yo creo que «Myst IV» es todo un juegazo.** ■V.B.

La otra nota: 


Yo también creo que se trata de un juegazo y por eso la nota del juego es realmente alta. Lo que pasa es que por mucho que gráficamente sea cada vez más espectacular, el sistema de juego de la serie «Myst» se va quedan-





do más y mas anticuado con cada nueva entrega. Los puzzles, sí, son estupendos, pero lo de tener que avanzar por ellos pantalla a pantalla, ¿no lo encuentras un poco aburrido?

J.A. Pascual (Autor de la review)




Puntuación Micromanía:

## Estrategia de libro

**Me parece que «Armies of Exigo» es uno de los mejores juegos de estrategia de los últimos tiempos. Tiene un sistema de juego completo, unos gráficos muy buenos y una historia muy emocionante. ¿Qué más se puede pedir?** ■L.L.

La otra nota: 


Efectivamente, «Armies of Exigo» es un fantástico juego que combina elementos clásicos de la estrategia en un producto muy completo. Lo que sucede es que en realidad ninguno de esos elementos es innovador y yo creo que para merecer más nota el juego quizá debería aportar algo "de su cosecha".

Jorge Portillo (Autor de la review)




## EN EL PUNTO DE MIRA
## NFS UNDERGROUND 2




Puntuación Micromanía

**A favor** 96
La otra nota

### El mejor tuning

**Soy un fanático del tuning y creo que «NFS Underground 2» es sencillamente genial. Los gráficos son impresionantes, las opciones de tuning son interminables y, además, tiene un modo historia que es justo lo único que le faltaba a la anterior entrega. Vamos, que ya no le falta de nada.** ■ L.F.

Como forofo del tuning es normal que te parezca insuperable, y es cierto que se trata de un juego soberbio, pero yo creo que se podría haber mejorado todavía un poco más. Por ejemplo, el realismo de los coches se apreciaría mucho mejor si se deformaran en los accidentes, ¿no te parece? Luis Escribano (Autor de la review)



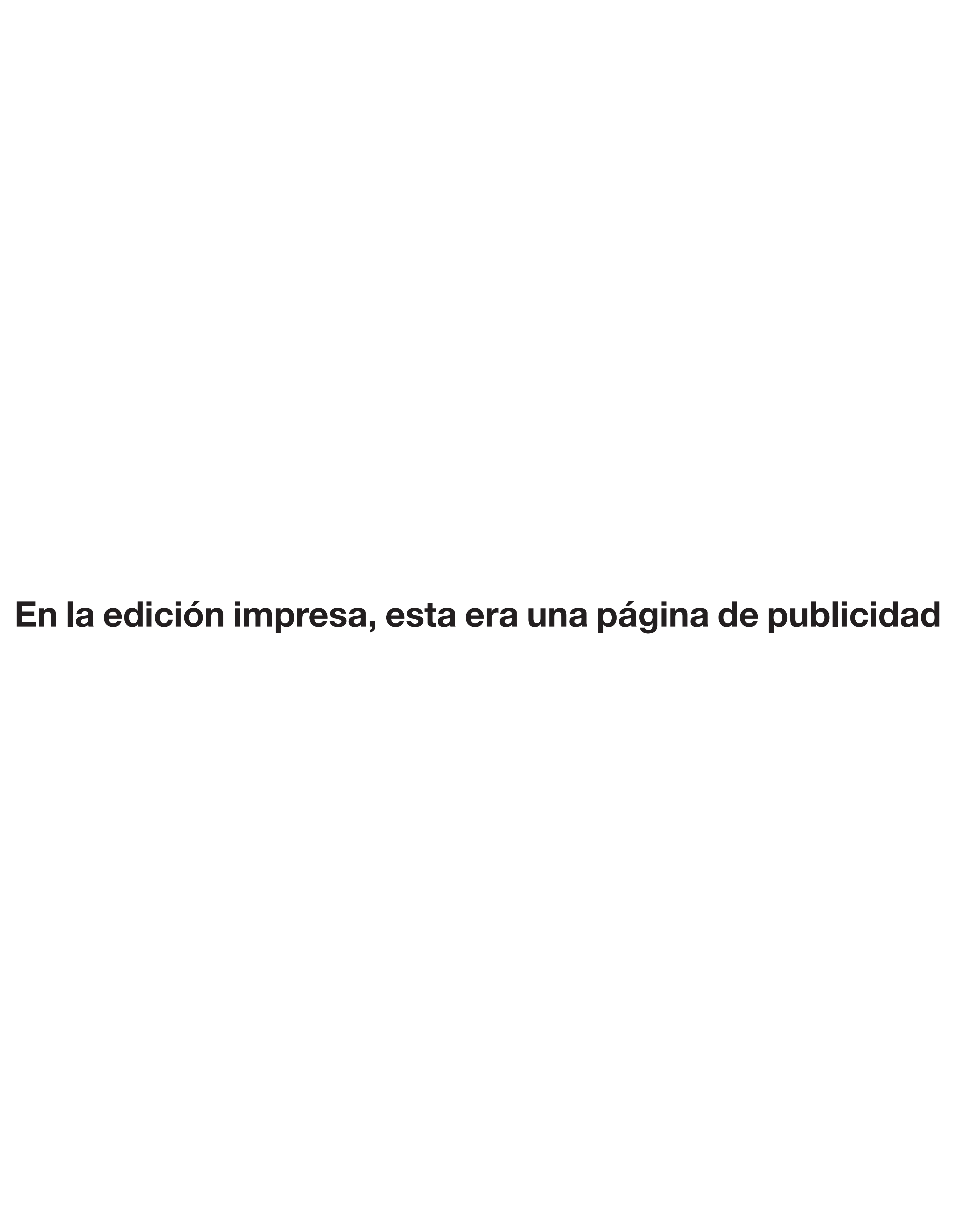

La otra nota

### Más de lo mismo

**Yo creo que le habéis dado demasiada "cancha" a este juego que, en realidad, es exactamente igual a la anterior entrega de la serie. El mismo sistema de juego, las mismas opciones... Para mi que se lo podían haber currado un poco más.** ■ M.L.

Hombre, es verdad que hay similitudes entre ambos títulos, al fin y al cabo se trata de su continuación, pero a mi me parece que sí que hay suficientes novedades como para justificar su lanzamiento. El modo aventura, sin ir más lejos, es totalmente nuevo. Y además, se han añadido literalmente centenares de nuevos accesorios para tunear los coches. Luis Escribano (Autor de la review)

**Micromanía** se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de aportaciones.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad




## EL CÓMIC

LA EDITORA KING STUDIOS, HA LANZADO UN CÓMIC IMPRESO cuya publicación es de periodicidad mensual y recoge lo que ocurre en Parangon City. El guionista de este cómic, Rick Dakan, es uno de los creadores del universo de «City of Heroes». Puedes suscribirte a través de la página web oficial del juego. Y tal vez, si consigues que tu personaje lleve a cabo una hazaña audaz, puedas convertirlo en uno de los protagonistas...

## LA FUENTE DE TUS SUPERPODERES

¿QUÉ TE CONVIERTE EN UN SUPERHÉROE? El primer paso en la creación de tu personaje consistirá en definir la procedencia de sus poderes. Es decir, la fuente de energía que te permite tener poderes. Este aspecto, concede algo de lógica, dentro de la propia fantasía de «City of Heroes» a todas las cosas extraordinarias que vas a poder realizar en el juego y determina los poderes a los que puedes optar. Hay cinco tipos de procedencia: Mutante, Tecnológica, Natural, Científica y Mágica.

# ¿Quieres ser un héroe?

# CITY OF HEROES

***Los superhéroes han encarnado sueños de ficción de varias generaciones. Ahora, gracias al cine, muchos de ellos han vuelto a ser populares. Pero «City of Heroes», que por fin llega a Europa, va más allá: puedes convertirte en un superhéroe tan único y singular como seas capaz de imaginar.***

Los juegos de rol online no siempre llegan a todas partes, ni en las mismas condiciones para todos los jugadores. Hasta hace poco nada hacía pensar que «City of Heroes» llegase a nuestro país.

Afortunadamente, la compañía NCsoft ha decidido establecerse en Europa y se ha comprometido a traer todos sus MMORPG en desarrollo en las mejores condiciones. El primero de todos,«Lineage II» ya está aquí, irrumpiendo casi sin avisar. Pero, es en «City of Heroes» donde la comunidad de jugadores online ha puesto mayores expectativas a corto plazo.

Tras su importante éxito en Norteamérica, su llegada a Europa es un gran acontecimiento y su potencial nos ha impresionado, así que te vamos a contar que es lo que te espera. Enfúndate la malla, cúbrete con la capa y echa a volar.

### FICCIÓN HECHA REALIDAD

Antes de los videojuegos –y antes de que el cine fuera capaz– el cómic era el único medio capaz de mostrar la ciencia-ficción y la fantasía a través de imágenes. Villanos, tragedia, gloria, emoción... La Marvel y la DC, desde la Edad de Oro del Cómic, nos han dado héroes tan populares como Batman, Spiderman, Superman, La Patrulla X o Hulk. «City of Heroes» se inspira en aquellos cómics y te permitirá encarnar un superhéroe hecho a tu medida.

Sin embargo, para todos ellos, con su estilo y poderes característicos, hay un sitio y múltiples desafíos en «City of Heroes».

> **«City of Heroes» es un juego de rol online inspirado en los tebeos de superhéroes, en el que predomina la acción multijugador**

### CREA TU PROPIO HÉROE

El punto de partida de «City of Heroes» es el proceso de creación de tu personaje. Se trata de un ejercicio en el que no encontrarás límites a tu creatividad y, además, será extremadamente divertido.

Abarca distintos estilos –o arquetipos– y cientos de poderes distintos entre los que has de elegir una combinación limitada. Con ello estarás definiendo sus habilidades, características y puntos débiles. Es tan completo, que puedes engendrar a un famoso superhéroe del cómic o, por supuesto, crear uno completamente personalizado e inédito, pero igual de coherente –o de contradictorio–

El aspecto de nuestro personaje también es crucial. Existen infinidad de atuendos que podemos combinar: máscaras, guantes, botas, capas, cascos, escudos, accesorios... y de todos los colores. En fin, por poco que eches algo de imaginación, el resultado será único, aunque una vez dado el visto bueno, apenas podrás ya cambiarlo.

Quizá lo más decisivo en la creación de tu héroe es escoger un arquetipo. Hay cinco distintos y cada uno conlleva ▶▶

- Género: **Rol online (MMORPG)**
- Estudios/Compañía: **Cryptic Studios/E&G/NCsoft**
- Distribuidor: **Friendware**
- Idioma: **Castellano (manual) Inglés (textos y voces)**
- Fecha prevista: **Febrero 2005**
- **www.cityofheroes.com**

**LAS CLAVES**

- Podrás crear un superhéroe único pero tan complejo como los del cómic.
- Te enfrentarás solo o en grupo a villanos y hordas de invasores.
- La acción se desarrolla en una inmensa metrópolis.
- El juego se centra en los combates y en el desarrollo de tu héroe.
- Rivalizarás con el resto de héroes.
- Con cada misión tu influencia y poderes crecerán.
- La ciudad ofrece desafíos para todos los niveles.
- Contempla el equilibrio entre personajes de muy distinto nivel.

**PRIMERA IMPRESIÓN**

**Crearás un superhéroe a tu medida en un mundo persistente inspirado en el cómic. ¡Genial!**



▲ **LA CREACIÓN DE TU HÉROE** determina el tipo de poderes que vas a manejar: armas de fuego, rayos de energía, poderes místicos o mentales...



▲ **LOS ENFRENTAMIENTOS** y las fechorías de los villanos tienen una puesta en escena muy divertida. ¡Pobres ciudadanos, lo que tienen que soportar!



▲ **LAS ORGANIZACIONES CRIMINALES** que operan en Parangon City suelen estar lideradas por una mente criminal, pero generalmente te enfrentarás a múltiples secuaces menos poderosos.



▲ **CUANDO DERROTAS A UN ENEMIGO** obtienes parte de su energía lo que te permite subir de nivel. De vez en cuando, podrás acceder a nuevos poderes o bien potenciar los que ya tenías.

## TU PROPIO SUPERHÉROE

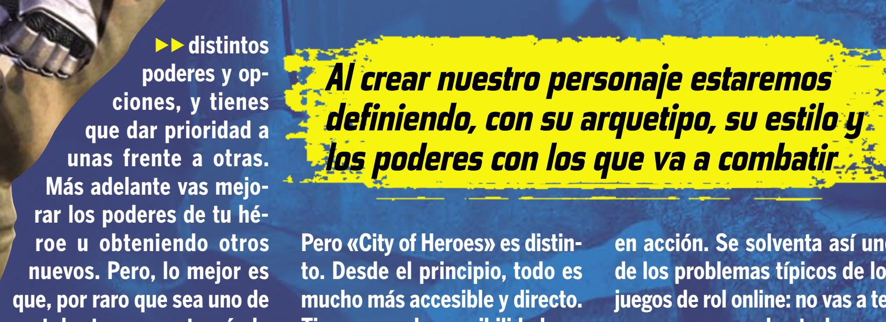


▲ **¿CÓMO TE VES?** Al crear un héroe defines cada detalle de su imagen casi sin límites y es de lo más divertido.

**LOS ARQUETIPOS.** Una vez has determinado cuál es la naturaleza y procedencia de los poderes, has de elegir un arquetipo para tu personaje en «City of Heroes». El arquetipo define el tipo de poderes con los que vas a contar, y por ello, es una de las decisiones más importantes a las que has de enfrentarte. Tendrás que hacerlo al principio, así que no conviene tomarlo a la ligera.

**LA FUNCIÓN TÁCTICA DE LOS PODERES.** Existen cinco arquetipos diferentes a los que puedes optar: "Blaster", un especialista en lanzar ataques a distancia con rayos de energía y poderes similares; "Controler", con cuya ayuda se pueden coordinar acciones en grupo; "Defender", que proporciona apoyo y puede sanar; "Tanker", la típica mole que reparte unos bofetones de órdago; y finalmente "Scrapper", un luchador cuerpo a cuerpo extremadamente rápido y ágil. A partir de ahí existen una gran variedad de opciones a las que se accede en distintos niveles para dar forma a cada característica de tu héroe.

▲ **UNA OMISIÓN LLAMATIVA** en «City of Heroes» es que no es posible utilizar el mobiliario urbano contra el enemigo. La ciudad no se ve casi afectada por los combates.



**Al crear nuestro personaje estaremos definiendo, con su arquetipo, su estilo y los poderes con los que va a combatir**

▸▸ distintos poderes y opciones, y tienes que dar prioridad a unas frente a otras. Más adelante vas mejorar los poderes de tu héroe u obteniendo otros nuevos. Pero, lo mejor es que, por raro que sea uno de sus talentos encontrarás la manera de ponerlo en práctica.

### DESCUBRE TUS PODERES

Si eres un aficionado a los juegos de rol online, probablemente estás acostumbrado comienzos difíciles. Te habrás visto en la necesidad de recorrer largos caminos con tu personaje y enfrentarte a toda clase de alimañas para incrementar tu nivel. Pero «City of Heroes» es distinto. Desde el principio, todo es mucho más accesible y directo. Tienes grandes posibilidades y poderes efectivos nada más comenzar. Tu héroe podrá afrontar desafíos a su medida, pero nunca tediosos o unirse a otros superhéroes más poderosos para derrotar a los villanos que asolan Parangon City.

### ENTRAS EN ACCIÓN

La esencia del juego son los combates y enseguida entras en acción. Se solventa así uno de los problemas típicos de los juegos de rol online: no vas a tener que engancharte horas y horas para que comience a ser divertido aunque, como es lógico, si le dedicas más tiempo, podrás hacer más poderoso e influyente a su héroe.

En cualquier caso, el juego no cambia gran cosa si tienes un personaje menos poderoso y, por tanto, no se generan demasiadas diferencias entre jugadores de distinto nivel.



▲ LA INTERVENCIÓN DE CRYPTIC STUDIOS para resolver cuestiones del reglamento ha sido mínima pero sí introduce novedades periódicamente como invasiones, villanos, catástrofes...



▲ ¡CON ESTE NO PUEDO METERME! Una de las cosas de las que tendrás que preocuparte es de evaluar el nivel y la potencia de tus enemigos. Cuidado, porque el aspecto no lo dice todo.



▲ COMO EN EL CÓMIC, existen personajes caricaturescos, que aportan un toque de humor.

La contrapartida es que, el rol en «City of Heroes» no tiene la profundidad de otros MMORPG. Por otra parte, tampoco vas a encontrar objetos valiosos que intercambiar y tu personaje no puede tener propiedades.

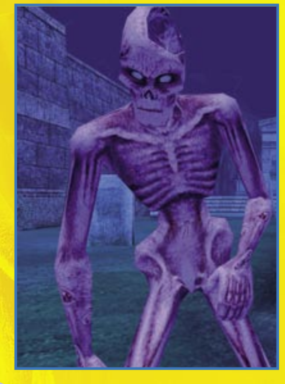
Hay un contexto narrativo, sí, pero cuando sales es para pegarte de tortas contra los malos, así de simple.

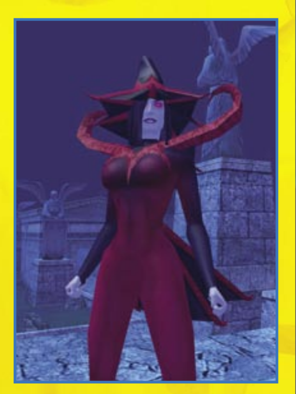
Otro aspecto a tener en cuenta es el equilibrio entre la eficacia de los distintos superpoderes de héroes y villanos, que es uno de los aspectos mejor diseñados en «City of Heroes». Te enfrentas a capos, psicópatas, villanos, alienígenas o bandas callejeras... Pero, en definitiva, no importa tanto que tu personaje cuente con poderes devastadores, si no más bien, aprender a utilizarlos de la manera más inteligente.

### CITY OF HEROES EN EUROPA

Tras su gran éxito en EE.UU., el juego ya no mantiene ni la incertidumbre de un proyecto en desarrollo. Pero hay otras cuestiones que estaban por aclarar. Una de ellas es, si los jugadores Europeos, iban a estar desventaja con los Norteamericanos. Bien pues parece que NCsoft han pensado en todo, porque los jugadores más avanzados podrán obtener ventajas y subir de nivel si ayudan a los recién llegados. Si bien lo ideal hubiera sido que llegase al ▶▶

## AFICIONADOS PASIONALES

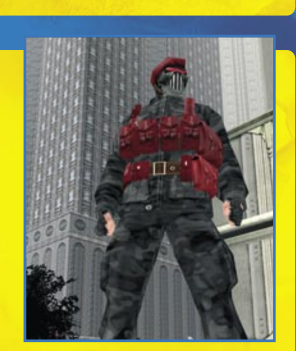




» ASÍ ES LA COMUNIDAD DE «CITY OF HEROES». De la misma manera que los seguidores de un cómic acaban influyendo en los personajes, en «City of Heroes» la comunidad es muy participativa y genera iniciativas sorprendentes. Hace un par de meses, se organizaron para homenajear al fallecido Christopher Reeve, actor que dio vida a "Superman" en el cine. Y, más recientemente han llevado al juego una celebración de la fiesta de "Halloween" introduciendo personajes muy inspirados.

## LOS VILLANOS DE PARANGON

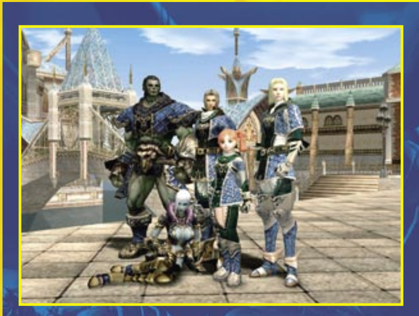
» MENTES CRIMINALES. Ningún héroe tendría sentido sin un villano al que enfrentarse y si hay algo que abunda en Parangon City son personajes malvados. Para enfentarte a ello tu héroe podrá, y de hecho necesitará, contar con la ayuda de otros personajes. Hay villanos de todos los niveles y clases: Psicópatas, monstruos, alienígenas y organizaciones criminales. Existe una línea argumental que justifica la entrada en escena de cada amenaza y Cryptic Studios genera acontecimientos periódicamente que ofrecen nuevos giros y desafíos en el desarrollo del mundo persistente en el que se basa «City of Heroes».





# LA NUEVA GENERACIÓN DE JUEGOS ONLINE

LOS PROYECTOS DE NCSOFT NO SE LIMITAN AL ROL ONLINE. La compañía se ha especializado en el juego online y parece apostar, de cara al futuro, únicamente por esta modalidad. Con su reciente llegada a Europa, NCsoft pretende establecer la necesaria infraestrucctura de servidores que le permita poner todos sus proyectos en marcha. Así, de golpe y porrazo, ya podemos pensar en un buen puñado de juegos online que en principio no esperábamos y que abarcan distintos géneros. Todos ellos comparten una gran ambición en su desarrollo, a pesar de que, para llevarlos a cabo, están implicados distintos estudios y la propia NCsoft. Acción, velocidad, rol... de todo para revolucionar la red en 2005.



## LINEAGE II

- Rol online masivo
- Ya disponible
- NCsoft
- Espada y brujería

**ESTA VEZ SÍ.** El primer «Lineage» no se distribuyó en España pero la nueva entrega está ya aquí. Podemos elegir entre cinco razas diferentes: humanos, elfos, orcos, enanos y elfos oscuros. «Lineage II» cuenta con un interfaz muy limpio, para mostrar escenarios descomunales en los que tienen lugar batallas masivas. Ofrece un estupendo sistema de comercio pero también es el más tradicional de los juegos rol online de NCsoft.



## GUILD WARS

- Rol online
- Mediados de 2005
- ArenaNet/NCsoft
- Quests a tu medida

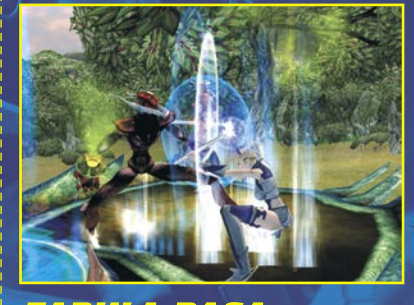
**ROL ONLINE COMPETITIVO Y AVENTURA.** Este es uno de los desarrollos más innovadores del género. Aunque basado en un mundo persistente «Guild Wars» ofrecerá misiones personalizadas para un solo personaje o un grupo. Cobrará especial importancia la especialización del personaje, y contará con un interfaz traducido al castellano. Además, todos los jugadores suscritos podrán "verse" en el juego sin importar el servidor.



## CITY OF VILLAINS

- Acción y rol ol online masivo
- Febrero de 2005
- Cryptic S./NCsoft
- Expansión de «City of Heroes»

**LOS VILLANOS CONTRAATACAN.** Poco después del anuncio de la llegada a Europa de «City of Heroes», sus creadores han anunciado una expansión muy prometedora, porque nos invita a crear el antagonista de nuestro héroe de Parangon City. La expansión mantendrá las mismas características del original, traducida al lado de los villanos. Y, por supuesto, ambos títulos se integrarán en un mismo universo con total interacción.



## TABULA RASA

- Rol online masivo
- Mediados de 2005
- Destination Games/NCsoft
- Más fantasía

**LO NUEVO DE "LORD BRITISH".** Richard Garriot o "Lord British" es el creador del universo «Ultima Online», el primer y más emblemático juego de rol online masivo. Ahora está inmerso en éste proyecto con el que quiere revolucionar el género. Mediante un nuevo sistema de desarrollo de los personajes permitirá abordar el juego sin necesidad de ceñirse a un estilo específico. También cuenta con un importante toque de estrategia.



## AUTO ASSAULT

- Acción y velocidad online
- Finales de 2005
- NetDevil/NCsoft
- Combate sobre ruedas

**COMO EN LA PELI DE "MAD MAX".** Inspirado en un universo post-apocalíptico, «Auto Assault», es un proyecto que ofrecerá acción multijugador, controlando vehículos que podremos personalizar de múltiples formas. Consistirá en carreras y enfrentamientos masivos dentro de escenarios de gran tamaño. Aparte, contará con una simulación física avanzada, que ofrecerá realismo y diversión en grandes dosis. Original, sí que parece, al menos.



▲ **LOS SUPERPODERES** dicen cómo has de jugar. Todos los poderes sugieren una determinada utilización táctica y se contrarrestan entre sí.



▲ **CADA JUGADOR TIENE LIBERTAD** para elegir sus propios retos, pero el estilo de «City of Heroes» favorece el juego en equipo.



▲ **HAS DE CONTROLAR TU NIVEL** de energía vital y poderes. Dosificar tus poderes es muy importante.

▸▸ mismo tiempo, este incentivo ayudará a equilibrar las opciones de cada jugador.

La realización técnica del juego es sensacional y recrea una vasta metrópolis en la que puedes volar sobre los rascacielos, explorar las alcantarillas y los suburbios Parangon City. Además, se han corregido algunos defectos desde su lanzamiento, y en el mundo de «City of Heroes» es actualizado con acontecimientos y sucesos.

Quedan pendientes cuestiones que NCsoft ha de concretar, como la cuota de conexión –que se estima en unos 15€ tras un mes gratuito– y su rendimiento en los servidores Europeos.

Dejando ésto último a un lado, «City of Heroes» es una propuesta original, que se desmarca de algunos de los tópicos establecidos en los juegos de rol online y se arriesga con llamativas novedades. Si te atrae la idea de crear tu propio superhéroe, –¿a quién no?– y poner en práctica sus poderes, no te decepcionará. ■ S.T.M.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



# Alejandro Magno

## ¡Conquistarás el mundo!

**Dicen que cuando Alejandro vio que no tenía más tierras por conquistar, lloró. Pero tú no tendrás que llegar a tanto, porque cuando lo hayas logrado podrás volver a jugar una y otra vez, levantando un nuevo imperio.**

- **Género:** Estrategia
- **Estudios/Compañía:** GSC Game World/Intermedia
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Idioma:** Castellano
- **Fecha prevista:** Diciembre 2004
- ***www.alexander-thegame.com***

### LAS CLAVES

- Podrás jugar con cuatro facciones diferentes: griegos, persas, indios y egipcios.
- Aparecerán personajes históricos reales, desde Alejandro hasta Darío.
- Habrá más de treinta regiones para conquistar en las campañas.
- Las batallas podrán reunir a más de 64.000 unidades, con 8.000 simultáneas en pantalla.
- Controlarás fuerzas por tierra y mar, y existirán hasta 120 estructuras distintas.

### PRIMERA IMPRESIÓN

**Muy prometedor. Un diseño sugerente que se combina con el tirón del nombre de la película.**

Lo de las ideas originales a la hora de afrontar el desarrollo de un nuevo juego siempre es algo que nos ha intrigado. En uno de los mejores momentos de la estrategia en PC, y más concretamente de la estrategia histórica –tampoco nos vamos a poner a repasar nombres ahora–, parece mentira que a nadie se le hubiera ocurrido hasta el momento fijarse un poquito en los nombres más relevantes de la historia antigua. Y, como siempre, ha tenido que ser una película el desencadenante de un juego que, vista su primera versión jugable, promete y mucho.

### EL GRAN ALEJANDRO

La vida y logros de Alejandro Magno están a punto de ver la luz en la pantalla grande –pasados por el filtro de Hollywood– y su correspondiente adaptación al ordenador llegará simultáneamente de la mano de GSC y Ubisoft. Una buena noticia para alimentar, una vez más, las expectativas de los aficionados al género que, oye, estamos encantados de que todo siga así.

La vida de Alejandro, de verdad, es de las que se merecían una película de las buenas desde hace décadas. Emperador, conquistador, estratega genial, dueño del mundo a los 25 años y muerto por una misteriosa enfermadad con 32 años. En menos de una década puso los imperios más grandes de su época a sus pies. Nadie, jamás, ha vuelto a re-

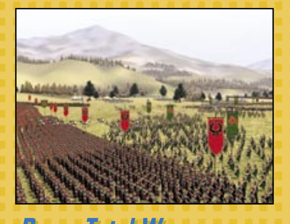
**Los elementos más clásicos del género –recursos y grandes batallas– se unen en el diseño de «Alejandro Magno»**

## ¿A qué se parece?



### Imperivm II

■ La ambientación recuerda a «Imperivm II», aunque difiere en el concepto de las batallas.



### Rome Total War

■ Su similitud está en las batallas con miles de unidades, pero en «Rome» todo es en 3D.



▶ El juego combinará gestión de recursos y batallas masivas, una apuesta clásica pero segura.

## ¿Sabías que...

... en el juego aparecen muchas secuencias de vídeo sacadas directamente de la película, incluyendo algunas que no se verán en el cine?



▶ Para conquistar una ciudad enemiga deberás centrarte en el ataque a estructuras concretas.



▶ Los primeros pasos para crear un imperio serán muy básicos, levantando ciudades y recursos.

petir hazaña semejante. Y si esto no merece películas y juegos, no sabemos qué se las merece.

### UN MUNDO POR CONQUISTAR

«Alejandro Magno», de todos modos, caminará a caballo entre la historia y la película, intercalando y adaptando la realidad a la conveniencia del diseño de la acción. No todo será tal cual sucedió pero muchos datos sí guardarán una notable fidelidad histórica. Los personajes, por ejemplo.

Hay que hacer un inciso para considerar la base de «Alejandro Magno» como juego de estrategia histórica. Su diseño combinará gestión de recursos –para la creación de ciudades y unidades– y batallas masivas –de todo tipo como asedios, batallas en campo abierto, escoltas...

El control de los ejércitos, con la habilidad necesaria, te permitirá conquistar las más de treinta regiones que componen la campaña de Alejandrol, la principal, teniendo en cuenta aspectos como orografía, formaciones, tácticas, tipo de unidades... Y el carisma de los generales que comanden tus fuerzas. Lo que nos conduce al punto mencionado de los personajes.

Los protagonistas del guión de «Alejandro Magno» se basarán en la realidad. Desde el propio Alejandro a Darío, rey de Persia, Filipo, padre de Alejandro, Nectanebo, faraón egipcio, etc. ▶▶

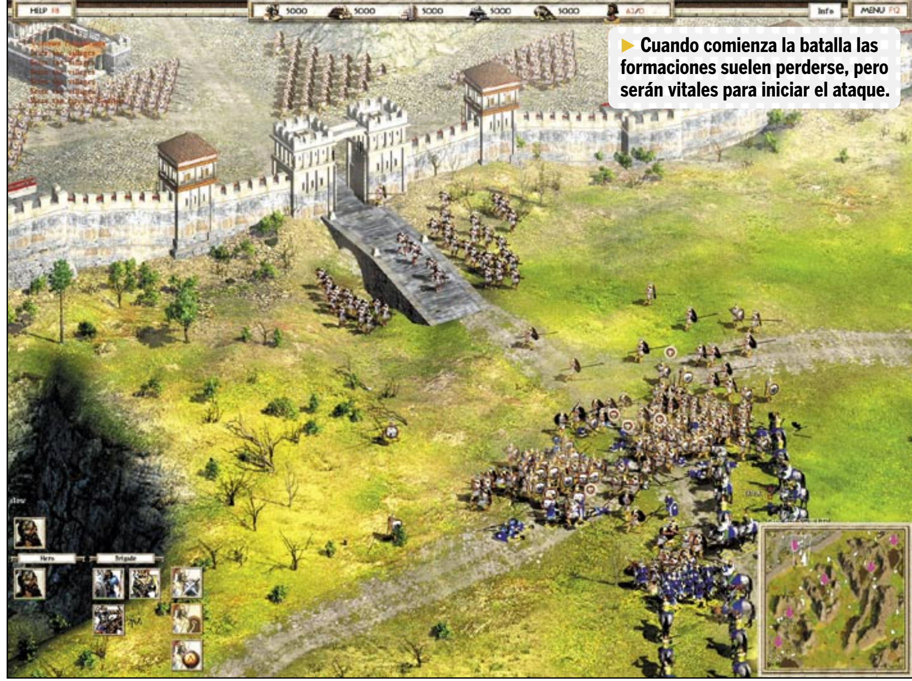


El terreno decidirá la estrategia a seguir. Presta mucha atención a la orografía del escenario.





El ataque a las ciudades más importantes del enemigo te hará buscar estrategias complejas.



Cuando comienza la batalla las formaciones suelen perderse, pero serán vitales para iniciar el ataque.

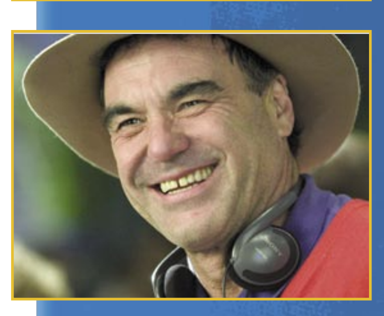
## ¡ESTO SÍ QUE VA A SER UN JUEGO DE PELÍCULA!



**«ALEXANDER» narra la vida –con las típicas licencias– de Alejandro Magno, uno de los nombres clave de la historia antigua y conquistador de todo el mundo conocido, a la sazón, desde su ascenso al trono del imperio macedonio hasta su muerte a los 32 años.**



**MUCHAS ESCENAS DE LA PELÍCULA te van a recordar a otros juegos de estrategia histórica ya conocidos. Las batallas masivas con los elefantes, por ejemplo, parecen sacados de «Rome. Total War». Algo que dice mucho a favor de los juegos de PC.**



**OLIVER STONE es el responsable de la película. El director americano se centra de nuevo en una figura histórica –recordemos films como «JFK»– aunque da un giro radical en la temática. Ya veremos si la fidelidad histórica es también uno de los fuertes de Stone...**

### EL PODER DEL HÉROE

Estos protagonistas del juego estarán considerados en el rol de héroe. Y, como tales, poseerán atributos especiales que te permitirán obtener importantes ventajas en las batallas –como incrementar la moral de tus fuerzas, por ejemplo– o sucumbir al enemigo sólo con que tu general sea eliminado en un despiste. Algo que te obligará a tener siempre la vista puesta en ellos, para que las cosas no se desmanden.

Por supuesto, cada una de las cuatro facciones –egipcios, griegos, persas e indios– en el juego contarán con habilidades específicas así como unidades especiales, lo que no hará nunca igual jugar con unos u otros.

### PEQUEÑO GRAN ESCENARIO

Toda la expansión de tu imperio se concibe en «Alejandro Magno» en un universo diseñado, a diferencia de lo que es hoy habitual en la estrategia, en una combinación 2D/3D. Nos explicamos, que esto dicho así no aclara nada. Mientras que el terreno tiene una base 3D –elevaciones, colinas, valles, ríos...– unidades y estructuras son 2D. Esto permitirá que el juego ofrezca un detalle realmente elevadísimo en los gráficos y la gestión de miles –muchos miles– de unidades simultáneas sin necesidad de un equipazo de última generación.

Este diseño, por otra parte, ajustará también la acción de las batalla a un esquema muy específico. Sólo los héroes podrán manejarse como unidades individuales, las fuerzas de tus ejércitos tendrán que controlarse por grupos –en formaciones muy concretas según el tipo de las

**Habrá cuatro grandes imperios, persas, griegos, indios y egipcios, cada uno con unidades y habilidades especiales**



Los asedios llegarán a ser épicos. Algunos ejércitos y ciudades serán enormes.

**¿Sabías que...**

***... la banda sonora del juego, como en la película, es de Vangelis, el mismo compositor de la música de "Blade Runner"?***

## POR TODOS LOS FRENTES

**CONQUISTAR EL MUNDO CONOCIDO NO ES FÁCIL. Y no todas las facciones que aparecerán en «Alejandro Magno» te plantearán una dificultad similar a la hora de vencer en las batallas más duras. Abrir el combate por todos los frentes posibles y utilizar con cabeza tus recursos será la clave para el triunfo. Las tácticas y maniobras para superar a un enemigo, por lo general, más numeroso, tendrán que ser precisas, a veces complejas y siempre bien pensadas. «Alejandro Magno» no será un juego al estilo de los «Command & Conquer». Aquí no valdrá generar unidades a tutiplén y lanzarlas a la batalla. Para ser un buen general hace falta algo más.**



Como en los clásicos del género, «Alejandro Magno» te obligará a aniquilar al enemigo para ganar.

Cuando conquistes nuevos territorios descubrirás las unidades de cada civilización.

***Durante las batallas se podrán juntar hasta 64000 unidades, con un máximo de 8000 simultáneas en pantalla***

unidades– y las tácticas quedarán, en gran manera, definidas por la orografía en cada misión.

También tendrás que tener en cuenta otros factores, como la niebla de guerra –cómo no–, o el hecho de que, por lo general, el enemigo siempre te superará en número. En «Alejandro Magno» será mejor que no te dediques a "experimentos" extraños con tus ejércitos y que planifiques bien tus estrategias. De lo contrario, las victorias se te podrán poner muy cuesta arriba.

### FRENTES DE BATALLA

Un aspecto muy atractivo en «Alejandro Magno» será la inclusión de unidades navales. Teniendo en cuenta que el Mediterráneo es el universo principal del juego, planificar tus tácticas teniendo en cuenta la posibilidad de atacar o defender zonas costeras será poco menos que indispensable.

Imagina ahora todo esto multiplicado por las opciones de juego y algunos de los detalles más relevantes del diseño de «Alejandro Magno». Y empezamos a enumerar: 30 misiones en la campaña, 18 mapas multijugador, batallas históricas –cinco en esta primera versión–, los cuatro imperios ya conocidos, más de 120 estructuras diferentes, batallas con más de 60.000 unidades en acción –8.000 en pantalla como máximo... Vamos, que va a ser muy difícil que te aburras.

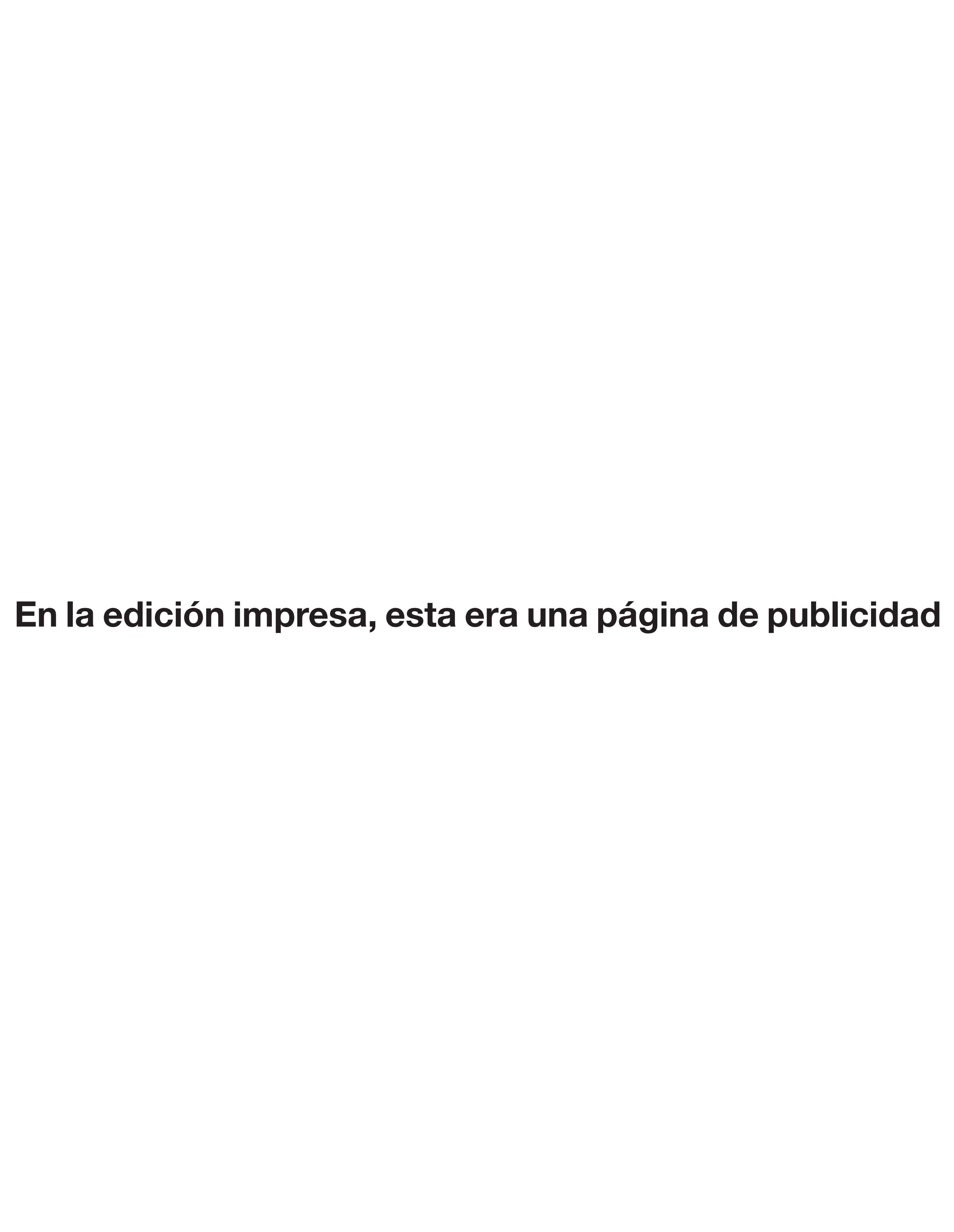
### UNA VERSIÓN PROMETEDORA

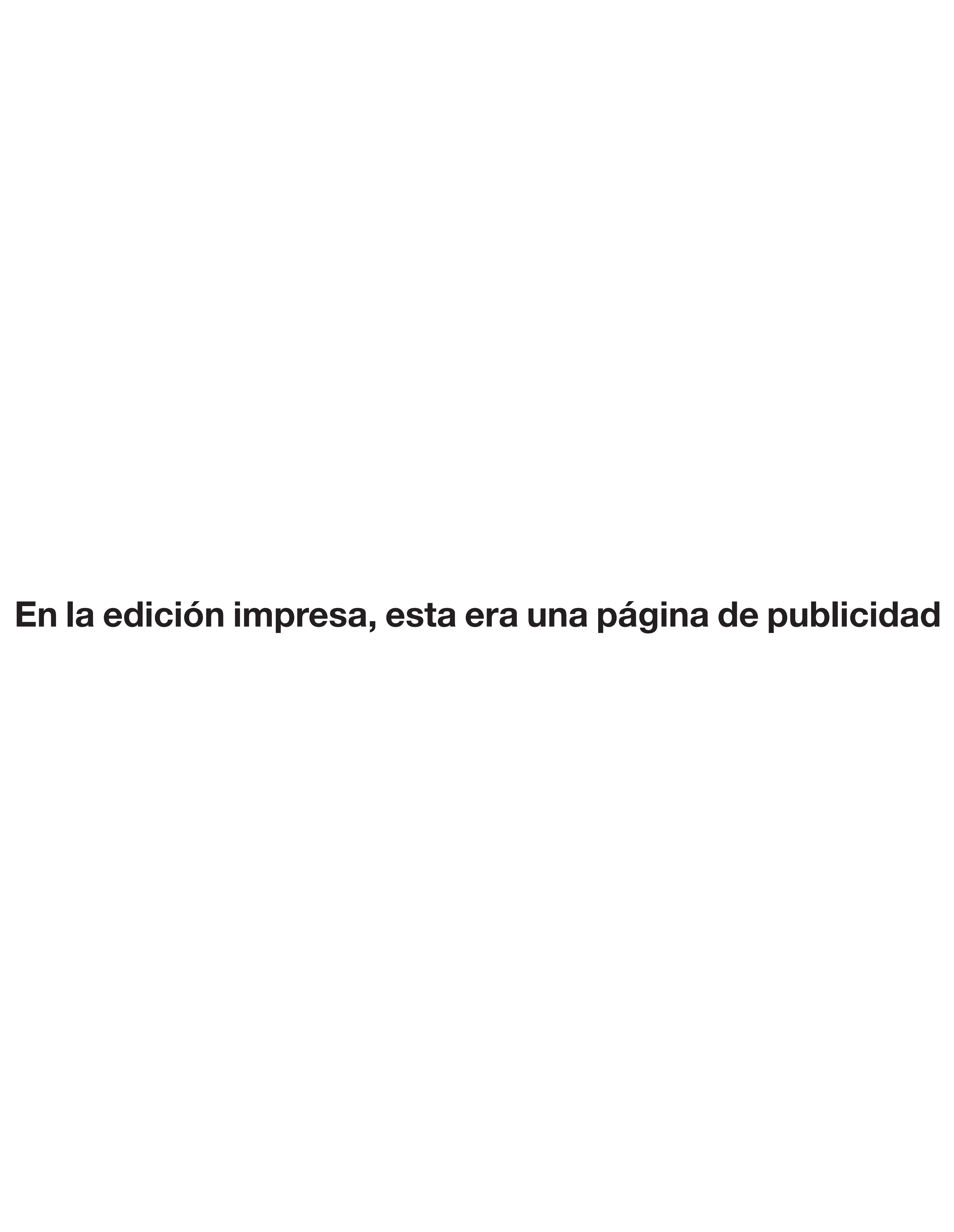
Queda por ver cómo se desarrollará todo esto en la versión final y la evolución de la acción y las tácticas, ya que la beta que hemos podido probar aún no estaba cerrada al 100%. Lo que también afectaba a las secuencias de vídeo, que incluirán escenas sacadas de la película para dar mayor verosimilitud y espectacularidad al desarrollo de la campaña de Alejandro.

Y no queremos acabar sin hacer mención a un detalle que pese a no ser un contenido del juego resulta muy llamativo para un título que es una novedad y, además, licencia de una superproducción cinematográfica. Y es que «Alejandro Magno» aparecerá dentro de la línea Codegame a un precio muy asequible (parece que el estilo FX está creando buena escuela).

Prepárate, pues, para recibir un juego de lo más prometedor. Si quieres conquistar el mundo de la estrategia, vigila este «Alejandro Magno». ■ **F.D.L.**




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- **Género:** Acción
- **Estudios/Compañía:** Destineer Entertainment/Take 2
- **Distribuidor:** Take 2
- **Idioma:** Castellano
- **Fecha prevista:** Febrero 2005
- ***www.FirstToFight.com***

# Close Combat First to Fight

## ¡Atento marine! Esto va en serio

***Hay juegos que, para que sean divertidos, te los tienes que tomar en serio y si no te sientes dentro de la acción, todo lo demás se echa a perder. «First to Fight» sí parece conseguirlo, ofreciéndonos la acción táctica más inmersiva del momento.***

### LAS CLAVES

- Acción bélica en primera persona basada en las tácticas de los Marines.
- Liderarás un pelotón de cuatro soldados en un escenario de combate moderno.
- La IA promete ser muy realista.
- Podrás solicitar el apoyo de otras unidades, como helicópteros o tanques.
- Un interfaz permitirá mantener un control realista del pelotón.
- La intensidad de la acción variará, según el tipo de misión.

### PRIMERA IMPRESIÓN

**Extremadamente realista e inmersivo. Acción táctica en una simulación del combate moderno.**

Entre los "wargames" que cuentan con mayor número de seguidores, se encuentra «Close Combat», un título que además, ha dado lugar a una serie de juegos de estrategia bélica basada en turnos muy bien valorada por sus aficionados, gracias a su rigor y profundidad táctica.

Estas características van a mantenerse en el último juego de la serie, «First to Fight», pero de un modo totalmente distinto, traducidas al género de la acción táctica. En «First to Fight» lideraremos una escuadra de cuatro soldados del Cuerpo de Marines de los EE.UU. que han de enfrentarse a los peligros del combate urbano moderno, ambientado en una ciudad de Oriente Medio.

### SÓLO EN «FIRST TO FIGHT»

En caso de conflicto, los Marines son los primeros en actuar y, para hacer frente a cualquier situación, cuentan con tácticas y procedimientos para los que se entrenan constantemente. Bien, pues en «First to Fight», ¡tendrás la ocasión de ponerlos en práctica del modo más realista!

Claro que, dicho así... Igual crees que no vas a encontrar nada que no hayas visto ya en el género, pero, con lo que te vamos a contar, comprobarás que no lo decimos por decir. Y es que, este juego cuenta con dos elementos inéditos en la acción táctica.

En primer lugar, en el desarrollo de «First to Fight» están implicados miembros del Cuerpo de Marines que tienen experiencia den combate –en Afganistan e Iraq– y que han asesorado a los programadores para recrear, con todos sus matices, el combate de infantería moderno.

También, por primera vez, se ha introducido en un juego la "Asistencia de Fuego en Equipo", un concepto creado por los propios Marines. Con él, se refieren

## ¿A qué se parece?



### Hidden & Dangerous 2

Está ambientado en la Segunda Guerra Mundial y aunque realista controlas a varios personajes.

### Rogue Spear

El último «Rainbow Six» tiene idéntico planteamiento, pero para operaciones antiterroristas.

Para llegar a cada objetivo en una misión encontrarás diversas rutas que aconsejarán distintas tácticas de asalto.

## ¿Sabías que...

...el juego está basado en un programa que emplean los Marines para entrenar a sus soldados simulando situaciones de combate?

El sistema de juego de «First to Fight» te permitirá confiar en los miembros de tu equipo como no nunca en el género.



Uno de tus colegas está armado con una ametralladora pesada.

**Podrás concentrarte en neutralizar al enemigo, no tendrás que pensar todo el rato en qué hacen tus muchachos**

a una táctica basada en formaciones, que permite avanzar y explorar una zona urbana hostil, proporcionando cobertura de fuego en 360º a todos los miembros de un mismo pelotón.

El resultado que se pretende obtener con ello es que, los tres miembros de nuestro equipo, se comporten con las mismas pautas que siguen los Marines en situaciones de combate real. Y amigo, por lo que hemos comprobado, los tres soldados IA de nuestro escuadrón, siguen a nuestro personaje sin romper esta regla y sin importar lo enrevesado que sea el escenario en el que jugamos.

### TENDRÁS QUE PEDIR AYUDA

Otra característica importante de «First to Fight» es que podremos contar con el apoyo de un destacamento completo. A no ser que quede aislado, nuestro pelotón no estará solo. Podremos solicitar la asistencia de helicópteros Cobra y morteros, y también podemos pedir la ▶▶

## ¿QUIÉN VA EL PRIMERO?



**A VER, UN VOLUNTARIO.** Seguramente, si eres aficionado a los juegos de acción, estarás acostumbrado a que te asignen las misiones más difíciles y los encarguitos más arriesgados. Bien, pues en «First to Fight» no sólo podrás ordenar uno de tus soldados a que saque pecho y vaya el primero, si no que a veces tendrás que hacerlo si quieres mantener el control táctico de la situación. Este aspecto aporta mayor realismo a la acción táctica de «First to Fight». Pero cuidado, porque la moral de tus hombres es un factor a tener muy en cuenta y si les pones en situaciones de peligro innecesariamente, su rendimiento y eficacia se verá afectado. ¡Cuidado con lo que ordenas!

## HASTA AQUÍ HEMOS LLEGADO



**CADA MISIÓN SE COMPLETA PASO A PASO.** En un juego de acción táctica, una de las situaciones más frustrantes cuando te enfrentas a un escenario difícil y que exige ir con mucho cuidado, es que te eliminen cuando estabas a punto de conseguir tu objetivo. Pero en «First to Fight» no vas a encontrarte con ese problema. A medida que avances, irás pasando por una serie de puntos de referencia –o checkpoints– en los que se guardará automáticamente la partida.



Antes que abatir a cada enemigo de un disparo certero, a veces tendrás que entretener al enemigo con fuego de contención.



No deberás extrañarte si tus soldados reaccionan antes y no te dan ocasión de disparar.



Antes de irrumpir en una sala cada, miembro se posiciona para cubrir todos los flancos.

## ¿Sabías que...

*... si eres un jefe de pelotón realmente hábil puedes conseguir que los enemigos se desmoronen y dispersen?*

▸▸ ayuda para que un tanque M1 nos abra paso. Además, te encontrarás con diversos vehículos de asalto y de transporte de tropas que podrás utilizar y con otros pelotones que podrán ayudarte en tu misión. Y todo ello en un entorno gráfico realista y con un estupendo grado de detalle.

### UN CAOS CONTROLADO

Pero, para que todo esto no se convierta en un confuso desconcierto, la inteligencia artificial de cada miembro de nuestro equipo, unidad y, por supuesto, la de los enemigos, ha de tener un nivel altísimo y estar perfectamente calibrada para cada situación. Viviremos en un caos bélico, pero la idea es que podamos coordinarnos con el resto de fuerzas para cumplir los objetivos, desde la toma de sector hasta el rescate de soldados caídos. Aquí es donde los chicos de Destineer tienen su principal desafío. Pero lo que hemos jugado invita a pensar en un resultado muy prometedor en «First to Fight».

Lo que sí parece estar definitivamente resuelto son el interfaz y el control. La perspectiva en primera persona se mantiene estricta en la piel de nuestro personaje y líder de la escuadra, con el fin de proporcionar la máxima sensación de inmersión y también, de no ofrecer ventajas con las que un soldado no podría contar en la realidad.

Las órdenes que podemos dar a nuestros tres soldados son escuetas y sencillas, –de nuevo, realistas– pero su contexto no limita las posibilidades tácticas.

### POR DÓNDE VAN LOS TIROS

«First to Fight» todavía guarda algunos secretos y aunque Destineer acaba de aclarar que el lugar donde se desarrollará la acción será Beirut, todavía no han confirmado si tendrá o no modo multijugador y en qué consistirá.

Lo que sí está claro es que estamos ante un proyecto arriesgado e innovador, lo cual es sorprendente en un género en el que parecía estar todo inventado. ■ S.T.M.

**«First to Fight» puede convertirse en la simulación de combate más realista en un entorno de batalla moderno.**

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- **Género:** Deportivo/manager
- **Estudios/Compañía:** Gaelco/Planeta
- **Distribuidor:** Planeta
- **Idioma:** Castellano
- **Fecha prevista:** Noviembre 2004
- ***www.pcfutbol2005.com***

**LAS CLAVES**

- Podremos hacer de entrenador y director económico del equipo que escojamos.
- Su base de datos incluirá equipos de 17 países, para un total de más de 48.000 jugadores reales.
- Durante los partidos podremos dar órdenes a los jugadores "desde la banda".
- Incluirá un editor para personalizar cualquier equipo y la apariencia de sus jugadores.
- Tendrá multijugador, aunque aún no lo hemos probado.

**PRIMERA IMPRESIÓN**

**Como un entrenador de verdad. El nuevo PC Fútbol se centra en las tácticas y aligera la gestión.**

# PC Fútbol 2005

## Resurge de sus cenizas

***En una encuesta sobre el mejor juego español de todos los tiempos, habría respuestas muy variadas. Los más jóvenes tal vez hablaran de «Commandos» o «Blade», pero entre los más talluditos la respuesta sería seguro «PC Fútbol».***

Cuando los videojuegos en España eran todavía para algunos "cosa de cuatro chalados", la serie "PC Fútbol" ya se vendía como rosquillas entre un público fascinado por la originalidad de un juego que te dejaba hacer las veces de presidente, entrenador y jugador de un equipo de fútbol. Ahora, varios años después de aquello –la última edición fue «PC Fútbol 2001»–, la serie vuelve a la carga con una nueva entrega. La apuesta es muy alta, porque la competencia es dura y el género se ha desarrollado mucho en estos años y por eso nos preguntamos, ¿estará el nuevo «PC Fútbol» a la altura de su leyenda?

**La serie de mánagers más veterana vuelve con más jugadores, equipos y nivel de detalle que nunca**

### ENCICLOPÉDICO

«PC Fútbol 2005» pondrá a nuestra disposición una mastodóntica base de datos que incluye ligas de más de 17 países con un total de más de 48.000 jugadores reales. Además, estos se ha reproducido con un nivel de detalle que asusta, con más de cuarenta parámetros diferentes que cubren todos los aspectos de su rendimiento, desde los tácticos o los técnicos, hasta los físicos o los mentales.

A la hora de jugar nuestra misión será hacer las funciones de un entrenador y un manager económico del equipo de fútbol que elijamos, aunque en realidad el segundo de estos apartados tiene mucha menos importancia que el primero. Lo cierto

## ¿A qué se parece?

**Total Club Manager 2005**

Un gran manager también con una gigantesca base de datos de equipos y jugadores reales.

**Football Manager 2005**

Coincide con «PC Fútbol» en que no podemos controlar a los jugadores durante los partidos.

Podrás dirigir un equipo de fútbol, haciéndote cargo de los aspectos deportivos y de los económicos.

El sistema de fichajes será bastante completo.

## ¿Sabías que...

...que la mayor parte del equipo de desarrollo de «PC Fútbol 2005» participó en la creación de los anteriores juegos de la serie?

No podremos controlar a los jugadores directamente, pero podremos intervenir con órdenes, cambios o variando la táctica.

Durante los partidos podremos controlar la posición de la cámara.

es que el aspecto económico estará representado en el juego por la obtención de ingresos mediante la contratación de espónsor o fijando los precios de entradas y abonos, así como por el empleo de este dinero en la mejora de las instalaciones, remodelando el equipo o dotándolo de las mejores equipaciones

El aspecto deportivo, por el contrario, ofrecerá un abanico de posibilidades muchísimo más elevado. Para empezar contaremos con un potente editor de tácticas que nos permitirá definir hasta el último detalle la forma en la que queremos que juegue nuestro equipo. Se incluirá, por supuesto, una completa biblioteca de formaciones, pero también podremos grabar las nuestras propias, definiendo las posiciones que debe ocupar cada jugador, tanto en defensa como en ataque, sus áreas de influencia o el tipo de juego que debe practicar.

Pero si las tácticas serán importantes, no lo serán menos los entrenamientos. A cada jugador podremos asignarle un entrenamiento específico para cada día de la semana, dividido en diferentes sesiones que podremos elegir de un impresionante catálogo que cubre todos los aspectos del juego. Afortunadamente se incluirán varias opciones genéricas predefinidas, como los entrenamientos de mejora de la forma física, los de técnica ▶▶

## MONTA TU PROPIO EQUIPO



**UNA CUESTIÓN DE IMAGEN.** «PC Fútbol 2005» incluirá una base de datos de equipos y jugadores gigantesca, pero si ni aun así estás contento, ¿por qué no te fabricas tu propio equipo? El juego incluirá un editor que nos permitirá coger cualquier equipo del mundo y cambiar los colores de su equipación, así como la apariencia de sus jugadores.

## JUEGA HASTA HARTARTE



◀ **EL PICHICHI DEL TRAGALDETE F.C.** Si tú has sido fiel toda la vida al equipo de tu barrio y "los grandes" ten dan lo mismo, «PC Fútbol 2005» también está pensado para ti, porque en su base de datos incluye todos los equipos nacionales hasta la tercera división regional.

◀ **DE LA PREMIER LEAGUE AL CALCIO.** Y si a ti la cosa nacional se te queda pequeña o bien no puedes soportar la tensión de ver a tu equipo perder por quinta vez consecutiva, lo mejor es que te decidas por entrenar un equipo en una liga extranjera. Podrás elegirlo de entre 17 países diferentes.




▶ Los jugadores estarán definidos por más de 40 parámetros. En los entrenamientos podremos trabajar sobre cualquiera de ellos.




▶ Con el dinero que ganemos podremos mejorar las instalaciones de los estadios.




▶ Los jugadores más famosos de la Liga se reconocerán de un primer vistazo.

**¿Sabías que...**
***...para diseñar todo el sistema de tácticas se ha contado con la asesoría técnica de una entrenadora profesional?***

▶▶ o los de remate y tiro, pero al mismo tiempo el jugador que lo desee podrá obtener resultados mucho más ajustados personalizando al límite los entrenamientos de su equipo.

Por supuesto, si ni por esas estamos contentos con los jugadores con los que nos toque bregar, siempre tendremos la opción de poner a la venta a los que no nos convenzan y, desde luego, de intentar fichar a los refuerzos necesarios, de entre la gigantesca base de datos de jugadores.

Echamos en falta eso sí, al menos en la versión con la que hemos trabajado para esta preview, un motor de búsqueda más completo, que permitiera cribar a los jugadores según su calidad, así como investigar el contrato de los jugadores que nos interesan, para no tener que hacer las ofertas por ellos a ciegas.

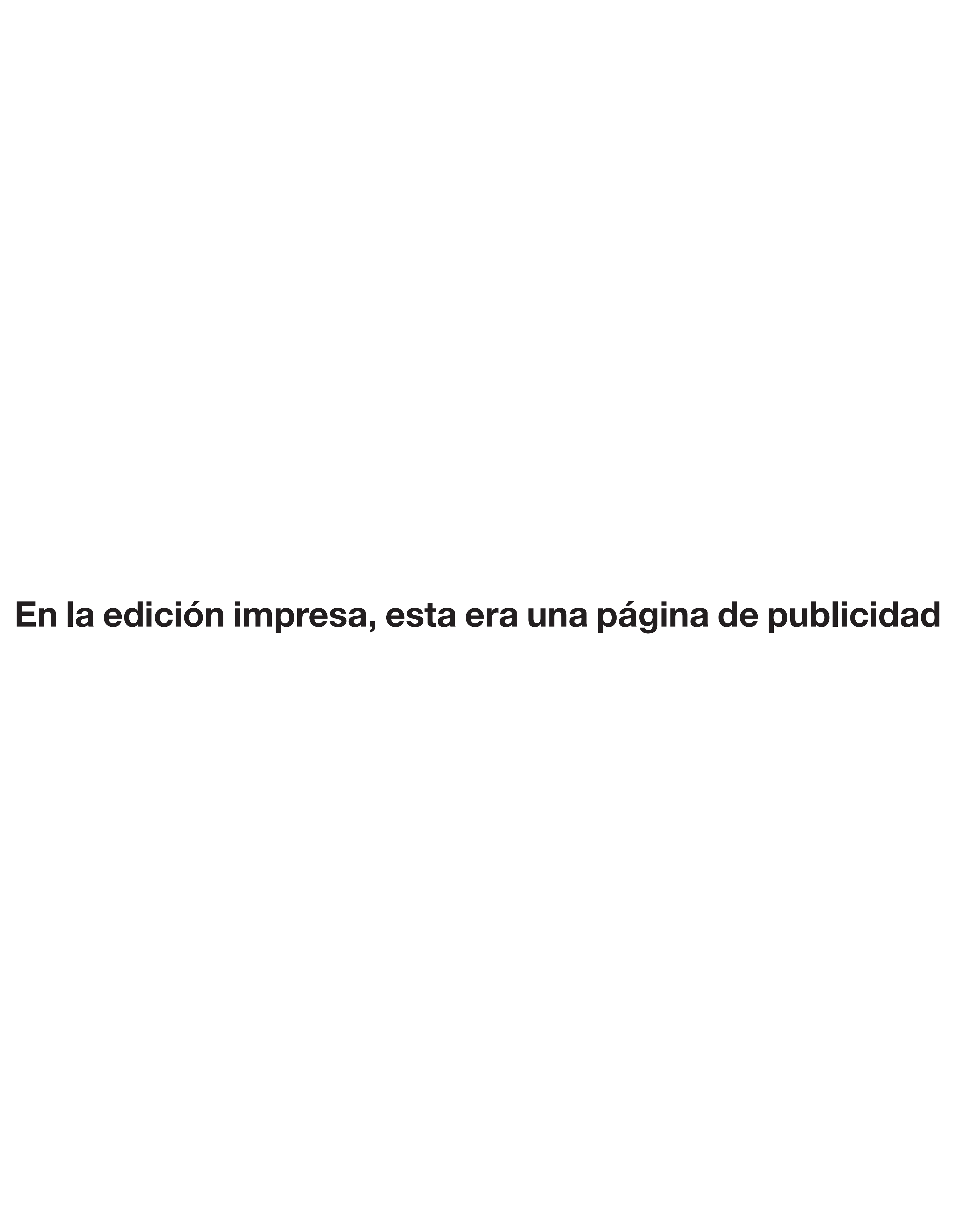
### SALTA AL CÉSPED

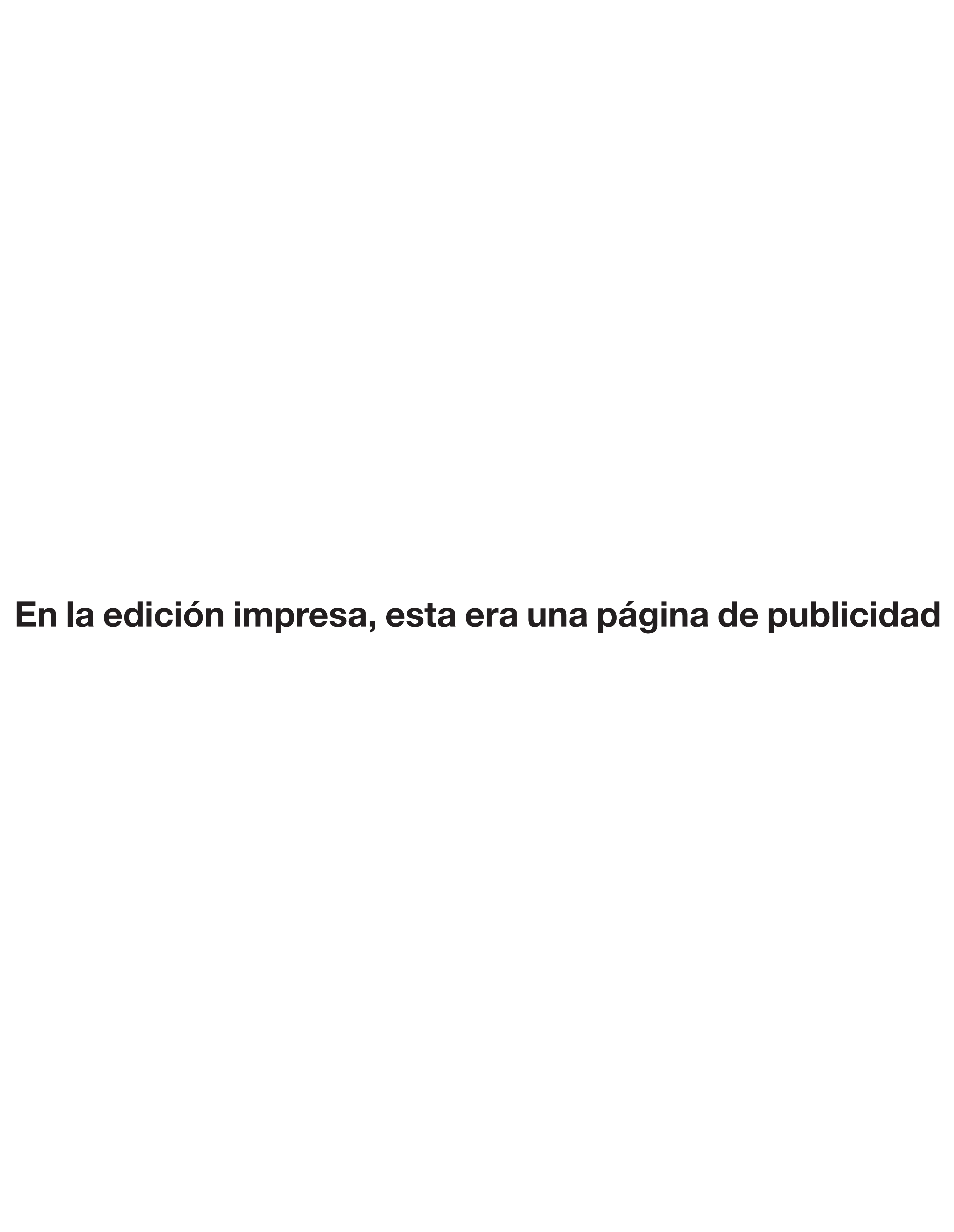
En cualquier caso, como sucede en el fútbol real, las tácticas, los entrenamientos y los fichajes sirven de muy poco si no se transforman en resultados en el terreno de juego. En el caso de «PC Fútbol 2005» el juego incluye la opción de que los partidos se desarrollen automáticamente para darnos sólo el resultado, pero la verdad es que así te pierdes una de las partes más completas del juego, y es que aunque en «PC Fútbol 2005» no podemos controlar a los jugadores durante los partidos, sí que podemos visualizarlos y dar órdenes como un verdadero entrenador.

El repertorio de órdenes disponibles es muy variado y afectan tanto a cada jugador por separado como a las diferentes líneas del equipo. En todo caso, lo más importante es que realmente notamos su efecto sobre los jugadores y eso hace que nuestras decisiones realmente influyan en el resultado.

A pesar de la buena impresión inicial, también hemos apreciado algunos puntos oscuros en la versión que hemos examinado, como la imposibilidad de delegar funciones en el equipo técnico, algunos fallos de actualización de la base de datos o la incógnita de cómo será el multijugador. Pero si estos problemas se solucionan, como es de esperar, estamos seguros que la serie "PC Fútbol" volverá a ocupar un lugar de privilegio en las preferencias de todos los aficionados. ■**J.P.V.**

***En los partidos podremos controlar la acción dando órdenes a los jugadores como si fuéramos un entrenador real***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# Así jugamos

*¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.*

## Así somos

**SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES.**
No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

**SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO.**
Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"–una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

**CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO.**
Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

**CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL.**
Y si no es posible –¡hombre, no somos máquinas!– se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

**PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS.**
Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

**LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA.**
Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.



## Al detalle

*En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.*




**La referencia**
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

**Infomanía**
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

**Alternativas**
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

**Nuestra opinión**
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

## Así puntuamos

*En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.*

**0-29** LO PEOR. Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

**30-49** MALO. Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.


**50-69** ACEPTABLE. Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.

**70-79** BUENO. No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.


**80-89** MUY BUENO. Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.


**90-100** OBRA MAESTRA. Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.



**JUEGO DEL MES**
El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.



**JUEGO RECOMENDADO**
Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.











A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA




## ¡¡Es una maravilla!!

# Half-Life 2

**Lo esperábamos. Era esto, justo, lo que nos habían prometido. Y es, como deseábamos, una joya. Una maravilla. Un juegazo. Una obra de arte. Así, como suena. Si te decimos que no has visto nada igual es porque no lo has visto. El segundo juego de Valve es su segunda obra maestra... ¡qué fuerte!**

**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA** 18+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Valve Software/Sierra
- **Distribuidor:** Vivendi **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 54,99
- **Web:** ***www.half-life2.com*** Sencilla, sobria pero interesante, aunque con poco contenido.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**

- **Capítulos:** 15 (incluyendo los créditos finales)
- **Número de armas:** 11
- **Vehículos controlables:** 2
- **Horas de juego:** De 15 a 20 **(según el nivel de dificultad)**
- **Salvar partidas:** Siempre

**ANALIZADO EN**

- **CPU:** Pentium 4 3,2 GHz Athlon 2800+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800 XT 256 MB GeForce FX 5950 256 MB
- **Conexión:** Red Local

**LO QUE HAY QUE TENER**

- **CPU:** Pentium 4/Athlon 1,2 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 4,5 GB
- **Tarjeta 3D:** DirectX 7
- **Conexión:** módem 56 kbps

**MICROMANÍA RECOMIENDA**

- **CPU:** Pentium 4Athlon 2,4 GHz o superior
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800 XT 256 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Las extrañas criaturas de «Half-Life 2» siguen la estela del diseño del primer juego. Las hormigas león se cuentan entre las más feroces.



▲ Uno de los geniales detalles de diseño de «Half-Life 2» está en las armas, y más concretamente en el manipulador. Con él controlarás cualquier objeto.



▲ ¡Fuego, fuego! Algunos capítulos del juego combinan la acción trepidante con la velocidad extrema. Eso sí, los vehículos son algo... especiales.




▲ El guión de «Half-Life 2» te sitúa tiempo después de la acción del juego original. Muchos de los personajes principales de «Half-Life» repiten estrellato en este brillante cóctel de ciencia ficción y acción sin límites.




▲ Mitad humanos mitad alien, los soldados de la Alianza combaten a los humanos que no se han doblegado a los extraterrestres. Éstos te tienen como un héroe y un modelo.

Cuando lo hemos tenido en nuestras manos por primera vez casi se nos cae una lagrimita. Después de ver lo que habíamos visto en ferias, en las propias oficinas de Valve, los vídeos que han aparecido del juego, imágenes, etc., etc. sabíamos que queríamos jugarlo. Es más, ¡teníamos que jugarlo! Hemos tenido que esperar más de un año sobre la fecha inicialmente prevista –ya sabes, por causa de aquel famoso episodio del robo del código y todo eso– y, por fin, ¡está aquí!

«Half-Life 2» ha llegado y ya nada será igual. Si eres de los que ya se lo ha comprado, jugado siete veces y todavía sigues pegado al ordenador, nos entiendes perfectamente. Pero si tú –¡sí, tú! el que está leyendo esto, no te hagas el loco– no lo has visto, te vamos a contar cómo es uno de los mejores juegos del año –¡y de todos los tiempos,que caray! Algo que tienes que ver, aunque sea sólo por el morbo de decir que no te gusta y que no entiendes por qué estamos enamorados de la nueva obra maestra de Valve...

Pero, ¿tan bueno es, de verdad, este «Half-Life 2»? Pues hombre... no. No es bueno, es mejor.

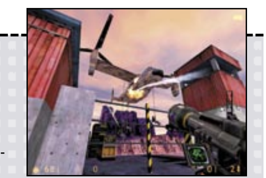
**Una acción brillante se combina con un guión de ciencia ficción que continúa la historia de «Half-Life»**

### PERO... ESTO, ¿QUÉ ES?

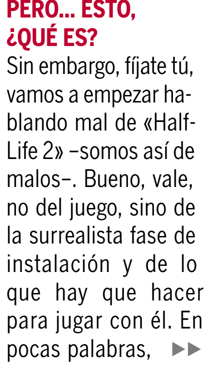
Sin embargo, fíjate tú, vamos a empezar hablando mal de «Half-Life 2» –somos así de malos–. Bueno, vale, no del juego, sino de la surrealista fase de instalación y de lo que hay que hacer para jugar con él. En pocas palabras, ▶▶

## La referencia

### Half-Life



- **«Half-Life 2» sigue fielmente el estilo de acción del original.** Es, quizá, menos revolucionario que «Half-Life» en este sentido.
- **En cuestión de gráficos y tecnología** «Half-Life 2» deja en mantillas a su predecesor... bueno, y a casi todo el mundo.
- **Al contrario que «Half-Life»** su segunda parte no tiene multijugador propio.







▲ ¡Es él, el hombre de gris! Pues sí, el guión del juego repite personajes del primero y, entre ellos, el misterioso G-Man.




▲ ¡Pitas, pitas, pitas, a comer la pitanza! Ya sabes, con un terápodo en las manos, las hormigas león se pondrán bajo tu absoluto control. No hay nada mejor que un puñado de criaturas asesinas a tu servicio para eliminar el enemigo sin que te rocen.




▲ Con algo de habilidad, un buen diseño y la tecnología de «Half-Life 2» sólo tienes que dejar volar tu imaginación para decidir cómo matar enemigos.




▲ Agua que parece...¡agua! Es que no hay mejor manera de definirlo. Porque si la calidad de los gráficos es genial, la de los efectos especiales ya es que se sale.

## PERO... ¿CUÁNDO SE JUEGA?





» **AUNQUE PAREZCA UNA BROMA DE MAL GUSTO** creemos que el de «Half-Life 2» es el único caso en la historia de los juegos de PC –hasta para eso es especial– en que un título sin modo multijugador tiene como requisito mínimo... ¡una conexión a Internet! Si no la tienes, casi mejor que ni te molestes en comprarte el juego, porque no te funcionará.

» **PARA PODER JUGAR** Valve ha diseñado un sistema que te obliga a conectarte a su servidor –con el servicio "Steam"– para poder activar el juego. El sistema de instalación, verificación, desencriptado y activación es tan lento y engorroso que si no fuera porque «Half-Life 2» es tan bueno era para llamarles de todo, menos guapos.

►► para jugar a «Half-Life 2» es obligatorio tener una conexión a Internet. No, no tiene multijugador. Y no, no tienes que pagar una segunda vez para jugar –no es como los juegos online. Lo que ocurre es que el juego posee un sistema antipiratería –asumimos que esa es la razón– por la que aunque te lo compres y lo instales no te funcionará hasta que no te conectes a "Steam", –el servicio online de Valve–, y crees una cuenta de activación del juego gracias a la clave que se adjunta con el mismo. ¿Extraño? Mucho. ¿Absurdo? Bastante. ¿Engorroso? Ni te lo imaginas... Vamos, que porque al final «Half-Life 2» es lo que es, pero es que estas cosas cabrean bastante. ¿Nadie ha pensado que hay jugadores que no tienen Internet en casa?

### LLEGADA A CIUDAD 17

Los primeros compases de «Half-Life 2» te sitúan de nuevo en Ciudad 17, un gueto para humanos, un tiempo después de los acontecimientos del primer juego... pero tú aún no lo sabes cuando llegas. Sólo con el paso del tiempo descubres lo que ha ocurrido realmente.

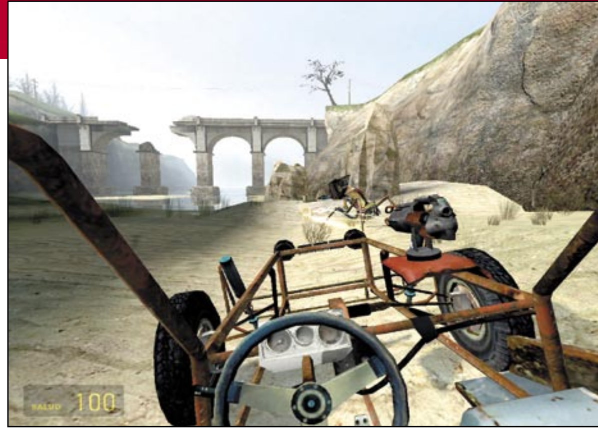
Y lo que ha ocurrido es que la invasión alienígena de «Half-Life» triunfó. El "accidente" de los laboratorios de Black Mesa, que provocó el agujero dimensional y que te convirtió en un héroe a la fuerza, acabó trayen-




▲ Aquí están Alyx y su "perrito" Doc –el de la derecha, claro–. A nuestra querida amiga, su padre, el dr. Vance, le construyó a Doc cuando era pequeña para poder jugar. Y el robot le tiene un cariño que no te puedes ni imaginar.




▲ ¡La madre de... todas las hormigas león! Si consigues acabar con este pedazo de bicho, como recompensa obtendrás el terápodo, el arma definitiva con la que controlar la voluntad de estas salvajes criaturas.




▲ ¿Te gusta conducir? ¿Y atropellar enemigos y dispararles rayos? Pues con este alucinante buggy vas a poder hacer eso y mucho más.




▲ Con el Manipulador lo de hacer que un enemigo se vaya calentito pasa de ser una expresión a una verdad literal. Eso sí, también necesitas gasolina.

**Los personajes parecen casi humanos en «Half-Life 2». La tecnología usada en la animación facial es espectacular**

do a nuestro mundo un nuevo orden donde los humanos son una especie de segunda. Bueno, algunos, que otros han formado una alianza con el invasor y manejan el cotarro.

### VIEJOS CONOCIDOS

Una vez allí, de repente te das cuenta de que muchos personajes del juego repiten aparición desde el original. Al menos, ellos te conocen, aunque tú no los recuerdes. Es más, eres un auténtico héroe para los habitantes de Ciudad 17 –ya lo irás viendo a medida que juegues.

Estos primeros contactos con el juego son, sin embargo, confusos. No sabes muy bien qué puedes hacer, dónde ir... te sientes angustiado y no sabes por qué razón. Pero no te preocupes, es que la ambientación de «Half-Life 2» ha empezado a engancharte, aunque no lo sepas. Porque lo primero que sientes es un shock total que te deja con la boca abierta –ciérrala, que te entran moscas.

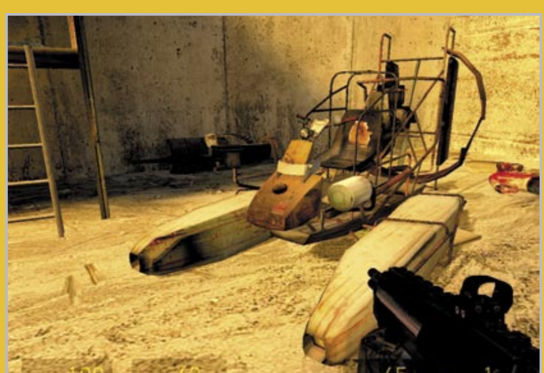
La primera imagen del juego es la del hombre de gris. el misterioso G-Man se aparece ante tus ojos mostrando su asombrosa y tremendamente real cara. Y es que los personajes y todo el universo de «Half-Life 2» poseen un realismo que asusta.

### DENTRO DE UNA PELÍCULA

La estructura de la acción en «Half-Life 2» calca la de su predecesor. Una historia que se desarrolla de manera continua e ininterrumpida. Casi como una película. No hay cortes, no hay secuencias cinemáticas que paren la acción. Sólo los tiempos de carga para pasar de una zona a otra interrumpen la, a veces, frenética carrera que llevas a cabo en el juego. De hecho, ▶▶

## ACCIÓN A TODA PASTILLA





**LOS CURIOSOS VEHÍCULOS** que te ofrece «Half-Life 2» son tan únicos y especiales como el resto del juego. Pensados exclusivamente para ser usados en fases pensadas para ellos, la lancha y el buggy tienen un comportamiento de lo más real.

**LA SIMULACIÓN FÍSICA** es fundamental para ello. Aunque notarás que algunos límites de la realidad se han sobrepasado, cuando te metas a conducirlos vas a disfrutar como un enano en cuanto les des caña. ¡Puedes hacer diabluras!






▲ La combinación que hay de enemigos cibernéticos y zombies descerebrados es tan única como el propio «Half-Life 2».

▲ La mejor manera de eliminar enemigos en «Half-Life 2» es usar la imaginación. Hombre, unos tiros te pueden sacar del apuro, pero si te dedicas a experimentar las posibilidades del entorno y la interacción, vas a alucinar con las cosas que puedes hacer.







▲ Como ya ocurría en «Half-Life» no te olvides de que los zombies llevan en la cabeza un "cangrejo". El parásito puede seguir vivo tras eliminar al huesped.

▲ Las fases de velocidad están diseñadas como una huida constante y a toda mecha del enemigo. Hacen falta muy buenos reflejos para no despistarte del camino a seguir.

## OYE, ¿TÚ ERES DE VERDAD?





**» NUNCA HAS VISTO CARAS TAN PERFECTAS.** Ningún otro juego de PC, de acción o no, ha presentado nunca unos personajes que tuvieran unos rostros tan reales y cuyas expresiones faciales fueran, bueno, perfectas, y capaces de transmitir emociones como en «Half-Life 2». No es sólo el modelo 3D, sino su animación y sus texturas.

**» CASI DE PELÍCULA** se pueden considerar los resultados obtenidos por Valve en este sentido. Y lo decimos literalmente, vamos, que parecen sacados de una película de animación por ordenador. Incluso se ha diseñado un sistema de sincronización labial que es casi perfecto.

►► empieza como una película. La acción comienza tranquila pero inquietante, a medida que los nombres de los creadores aparecen en una pequeña zona de la pantalla, como introducción a la historia.

Pero «Half-Life 2» está dividido en distintos capítulos y cada uno de ellos aborda un objetivo diferente. El guión del juego intenta ordenarse y clarificarse de este modo aunque no siempre lo consigue totalmente.

La historia, aunque absorbente y fascinante no es el mejor punto de «Half-Life 2». Muchas de las incógnitas del juego original siguen sin ser desveladas aquí y de otras sólo puedes intuir su solución, pero no de un modo definitivo.

Pero, ¿por qué decimos que «Half-Life 2» es como una película? Y, sobre todo, ¿por qué decimos que es una obra maestra?

### TODO ESTÁ VIVO

Que nadie te diga otra cosa. «Half-Life 2» es el juego más alucinante y real que has visto en toda tu vida. Imagínate esto: toda la jugabilidad, el diseño, toda la tecnología, se basan en un uso asombroso de... la física.

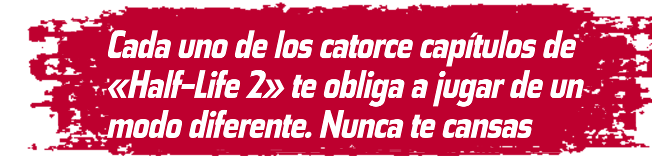
Cada objeto, cada personaje, cada vehículo, criatura o elemento del escenario se ajusta a una simulación perfecta –las reglas sólo se rompen cuando la diversión lo requiere– de la reali-




▲ ¡Pero qué es esto, por Dios! Qué cosa tan desagradable. Pero es que Ravenholm ya no es lo que era. Imagina que el único humano que queda vivo es un cura, el padre Gregory, que está casi más zumbado que los propios zombies...




▲ ¡Tranquila, Alyx, que vamos a sacar de ahí a tu padre! El alucinante guión de «Half-Life 2» se caracteriza por la inexistencia de secuencias cinemáticas para narrar la historia. Todo en el juego sucede en tiempo real.



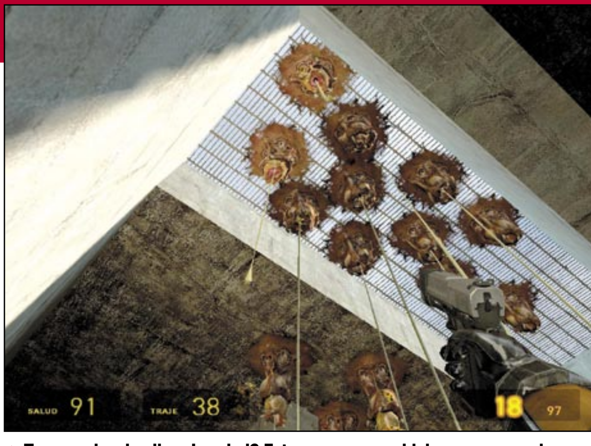

dad. Esto, en un mundo de ciencia ficción, da un juego inimaginable. Pero te lo vamos a decir más claro: puedes superar cada obstáculo como mejor te parezca experimentando y "jugando" con las armas y el diseño de los escenarios. Continuamente te van a sorprender –y cómo– los resultados de lo que hagas.

Y esto es sólo el comienzo, porque los personajes de «Half-Life 2» poseen la mayor expresividad y realismo en sus caras que te puedas imaginar. En Valve se han sacado de la manga unas animaciones, movimientos, expresiones y sentimientos –sí, sentimientos– que traspasan la pantalla y te hacen pensar, una y otra vez "esto es increíble".

### EL MANIPULADOR

Capítulo aparte merece el Manipulador. El arma más genial que hemos visto en un juego. Es un aparato con el que puedes coger, mover, empujar y lanzar objetos pesados. Piensa que coges con él una lata de gasolina y se la lanzas a un enemigo. Éste saldrá ardiendo y correrá despavorido antes de caer fulminado. ¿Para qué gastar balas? Pero el Manipulador tiene muchas más aplicaciones. Descubrirlas es sólo parte de lo que el juego te ofrece, y las posibilidades son ilimitadas. Es algo alucinante.

Es un ejemplo que ilustra a la perfección lo que es «Half-Life 2» porque a lo largo de sus quince capítulos –si cuentas la parte final de los créditos– ninguno se juega igual que el anterior. Los combates más frenéticos se alternan con la exploración más pausada, o la resolución de geniales puzzles que forma el escenario, o escoltando a un personaje para que solucione un problema... Es otro punto a ▶▶




▲ Te acuerdas de ellos, ¿verdad? Estos asquerosos bichos que se cuelgan del techo ya aparecían en «Half-Life». Pero ahora dan incluso más repelús.




▲ Los campos de fuerza que vas a encontrar dejan pasar a todo... menos a ti. Tendrás que apañartelas para idear un modo de hacerlos caer...

## ¡A BATIRSE EL COBRE!





**EL DISEÑO DE LAS ARMAS ES SENSACIONAL.** Bueno, otro más de los sensacionales detalles del juego. Muchas no parecen gran cosa a primera vista, pero cuando encuentras su uso adecuado, ¡ah, amigo!, las puertas del cielo se te abren...

**EL MANIPULADOR DE GRAVEDAD ES ALUCINANTE.** Es, sin duda, uno de los hallazgos más brillantes de «Half-Life 2». Las inmensas posibilidades de interacción que permite te van a dejar alucinado. Dedícate a probar cosas, que no te arrepentirás.






▲ Las fases finales del juego te meterán de lleno en la guerra de los rebeldes humanos contra el tirano alienígena. Podrás llevar un grupo de guerrilleros que te echarán una mano en tu tarea.

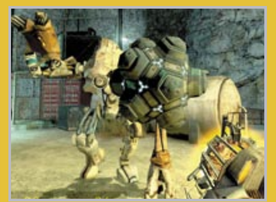



▲ ¡Cuidado que cuando Alyx se enfada...! Y es que, hombre, a medida que descubras algunos secretos del guión te darás cuenta de que pasan cosas muy feas... ¡Eso no se hace, mala!




▲ ¡Zancudos, zancudos! Que no te engañe su frágil apariencia. Estas moles tienen un enorme potencial ofensivo y para eliminarlos vas a tener que darles muy, pero que muy duro... y además con precisión.

## ¡AMARÁS LA FÍSICA!





**¡QUIÉN DIJO QUE LA FÍSICA ES ABURRIDA!** Para que veas lo apasionante que puede ser, no tienes más que fijarte en que TODA la jugabilidad y las inmensas posibilidades que brinda «Half-Life 2» se basan en una perfecta física de todo el entorno y objetos, con un nivel de interacción nunca visto con anterioridad. Es, sencillamente, increíble.

**LA SIMULACIÓN FÍSICA DE «HALF-LIFE 2»** te permite resolver, a poco que te dediques a experimentar y explorar las posibilidades, cada obstáculo de varias maneras posibles. Todas funcionan, aunque a lo mejor ni los propios diseñadores habían previsto algunas opciones. El conjunto alcanza tal perfección que puedes estar horas sólo probando cosas "raras".

> ***«Half-Life 2» es una auténtica obra de arte. Cada pequeño detalle está diseñado de manera magistral***

▶▶ su favor: es largo. Largo y apasionante. Como no imaginas.

### DETALLES MAGISTRALES

Si por algo también destaca «Half-Life 2» es por su solidez. No hay un detalle dejado al azar o que se note mal pensado o mal resuelto. Es más, es que no hemos encontrado ni el más tonto de los "bugs". Tanto en tecnología como en diseño de acción, todo roza la perfección. En el primero de los casos, evidentemente, la calidad gráfica, los efectos visuales –hay que ver cómo se han aprovechado las funciones de DirectX 9... algo sensacional– y el sonido 3D son una maravilla. En el segundo... bueno, hay que jugarlo para creerlo. De verdad. Ni haciendo las cosas más raras te vas a encontrar en una situación de la que no puedas salir.

Quizá eches de menos un modo multijugador. No existe como tal, aunque incluya la versión remozada de «Counter Strike» en su lugar. Pero es que «Half-Life 2» no es sino una experiencia de juego individual fascinante. Es, sin duda, lo mejor que vas a ver jamás. ■F.D.L.

## Alternativas

**• Far Cry**
El que fue el primer juego de acción de "nueva generación" sigue siendo muy recomendable.
▶ Más inf. MM 110 ▶ Nota: 97

**• Doom 3**
Una acción radicalmente distinta, donde el miedo, los sustos y la oscuridad marcan la pauta.
▶ Más inf. MM 116 ▶ Nota: 98

## Nuestra Opinión

***UNA OBRA DE ARTE.** Y es que es, sin duda, mucho más que un juego de acción. «Half-Life 2» marca un antes y un después en tecnología y en el modo de diseñar juegos. Es, sencillamente, magistral y genial.*



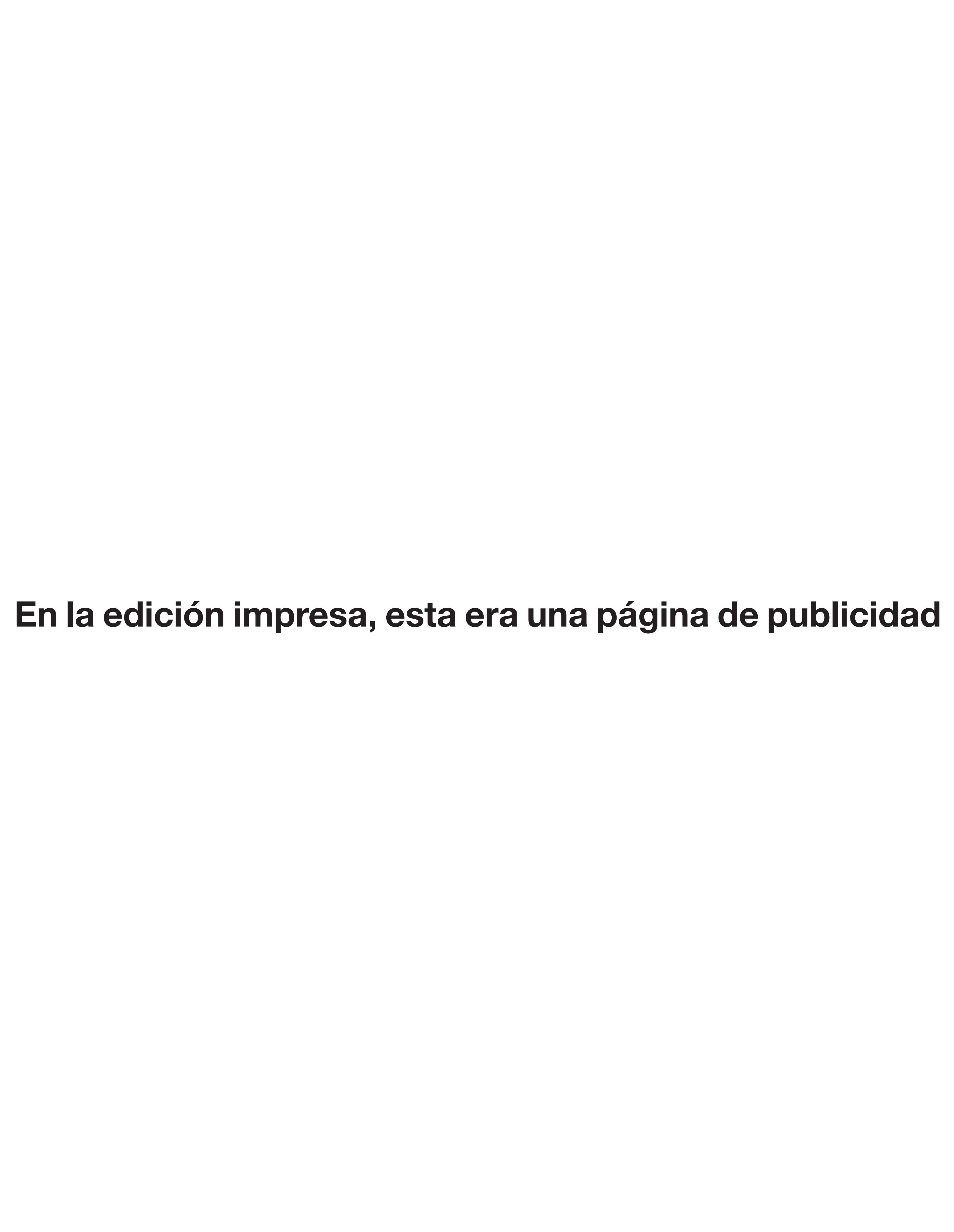

**LO QUE NOS GUSTA**
- Ambientación, guión, tecnología... en realidad, tantas y tantas cosas.
- Que la jugabilidad se base en la física y en la interacción. ¡Es increíble!

**LO QUE NO NOS GUSTA**
- En Valve se han vuelto medio locos. No hay quién se explique lo del sistema de instalación y validación.
- Vale, es genial, pero es muy caro.

**MODO INDIVIDUAL**

*▶ **JAMÁS HAS VISTO NADA IGUAL.** Sencillamente cada pequeño detalle de la historia y de la acción es una obra maestra. Es como vivir una película.*




En la edición impresa, esta era una página de publicidad




## La guerra como nunca la has vivido

# Medal of Honor Pacific Assault

**Has entrado en Berlín, has tomado el Reichstag, te las has visto con el enemigo en Rusia, Normandía... Vamos que, por lo que parece, la Segunda Guerra Mundial ya no tiene secretos para ti... ¿o sí? Chico, hasta ahora sólo te has entrenado. Si quieres saber lo que es la guerra, de verdad, ven al Pacífico.**

**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA**

16+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** E.A.L.A./E.A. Games
- **Distribuidor:** Electronic Arts **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** ***www.eagames.com*** Sencillita. La versión en inglés es mejor que la versión en castellano.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**

- **Número de misiones:** 5
- **Número de fases:** 13
- **Vehículos controlables:** 1 (avión)
- **Número de ambientes:** 9
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** 3
- **Jugadores simultáneos:** 32
- **Salvar partidas:** Siempre

**ANALIZADO EN**

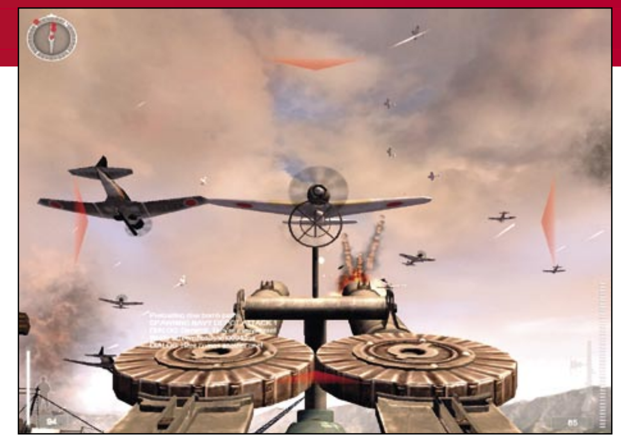
- **CPU:** Pentium 4 3,2 GHz Athlon 2800+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X800 Pro, Radeon 9800 XT, GeForce FX 5950
- **Conexión:** Red Local

**LO QUE HAY QUE TENER**

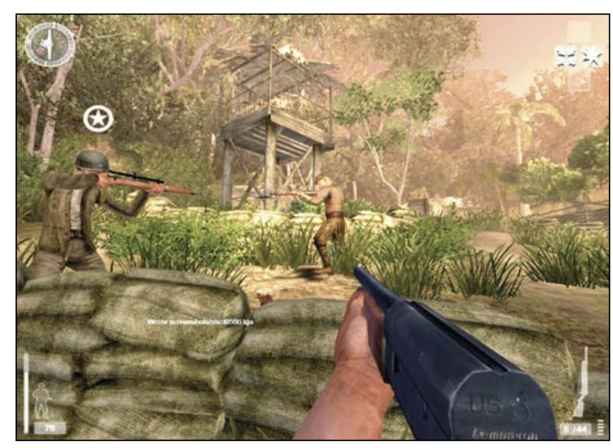
- **CPU:** Pentium 4/Athlon 1,5 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** Módem 56 kbps

**MICROMANÍA RECOMIENDA**

- **CPU:** Pentium 4/Athlon 2,4 GHz o superior
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800XT 256 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Pearl Harbor es el comienzo del juego. Aunque sabes que todo acabará en desastre, haces todo lo posible por ponerles las cosas difíciles a los "japs".



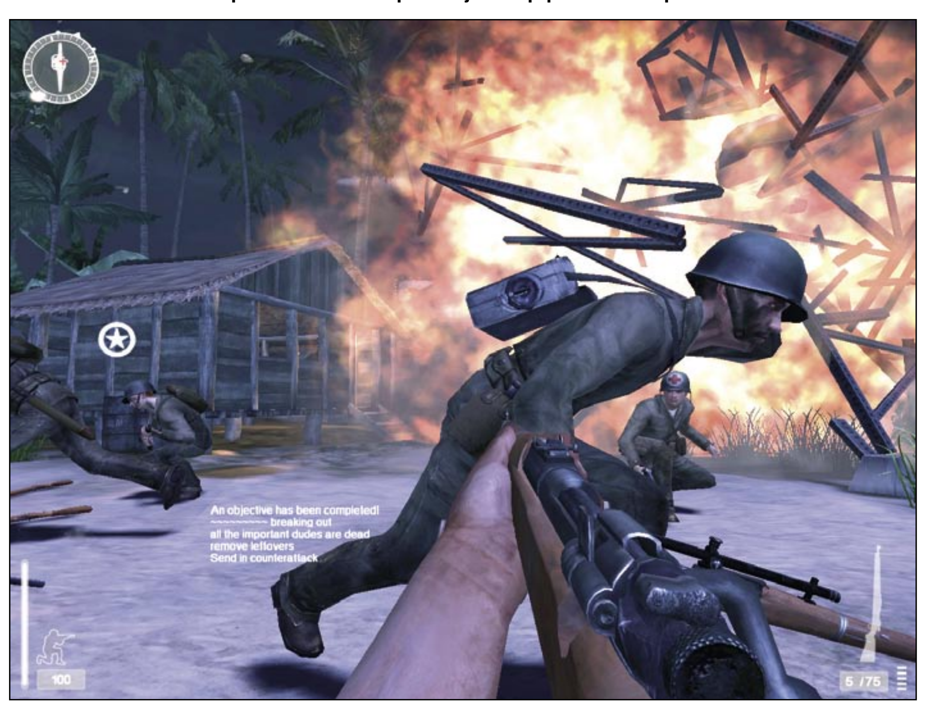
▲ La jungla es un recurso bien explotado en la ambientación del juego, aunque se le podía haber sacado más partido con mayor libertad de acción.



▲ Antes de cada misión –y, a veces, durante– hay una reunión donde se nos marcan los objetivos a conseguir en la misma. Recuerda, no estás solo.




▲ ¡La guerra en el Pacífico es un infierno de proporciones épicas! Prepárate para descubrir un enemigo que deja a los nazis a la altura del betún. Y para vencerle tienes que trabajar en equipo con tus compañeros de escuadrón. ¡Suerte!




▲ La sensación de realismo es constante. La acción no te da un segundo de respiro. Y, además, tus compañeros demuestran que están ahí para ayudarte –y que tú les ayudes–. La guerra es genial en «Pacific Assault».

Hay que verlo para creerlo. Mira que este «Pacific Assault» nos ha tenido comiéndonos las uñas durante meses. Que si ahora sale. Que si ahora lo retrasamos. Que si ahora le cambiamos esto. Que si... Bueno, ¡qué te vamos a contar que no sepas! Porque no nos vas a engañar. Tú lo has estado esperando como nosotros. Y, ¡sí! ¡Es muy bueno! ¿Ha merecido la pena esperar? Pues tal y como lo vemos, pese a sus fallos –que alguno tiene– y al pedazo de equipo que te pide... Sí.

## ESCENARIO: EL PACÍFICO

En este «Pacific Assault» no vas a encontrar una revolución real en los juegos de acción bélica. Eso te lo decimos desde ya porque es un punto importante que debe quedar claro. Te vas a sorprender con su calidad técnica, con sus gráficos, con su ambientación, con su sonido 3D –que es brillante–... pero no lo vas a hacer porque sea revolucionario en su concepto.

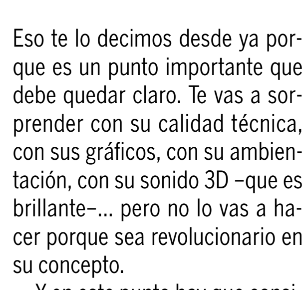
Y en este punto hay que considerar la importancia del escenario porque, en contra de lo que se dijo/rumoreó en su momento –hace muchos meses–, «Pacific Assault» no es un juego que se base en la libertad de acción. Es más, siguiendo la esencia de la serie «Medal of Honor» es lineal como él solito. Tu camino está marcado y tus objetivos también. La selva, eso sí, ofrece una aparente sensación de libertad ▶▶

**«Pacific Assault» te ofrece la acción más intensa, brutal y realista que has visto en cualquier juego de guerra**

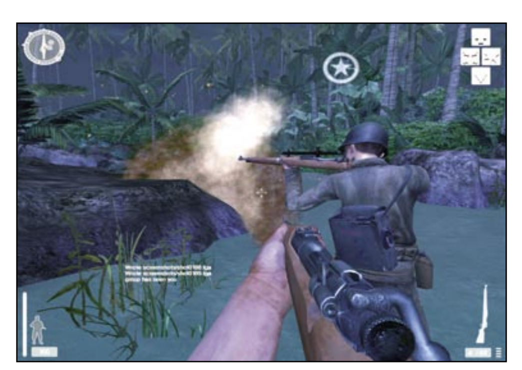


## La referencia

### M. of Honor: Allied Assault



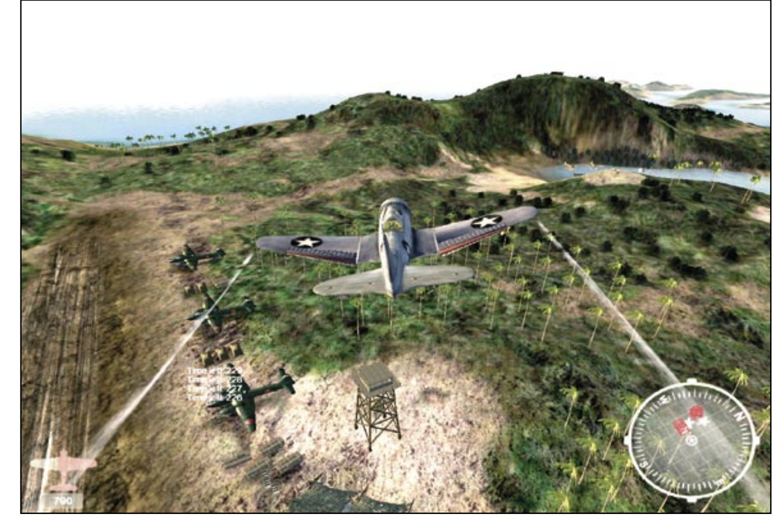
- **«Allied Assault» es inferior técnicamente.** Tanto en el apartado gráfico como sonoro.
- **La ambientación es muy diferente.** Sin embargo, la esencia en ambos juego es muy similar, así como el realismo.
- **La acción es claramente lineal en ambos.** Aunque «Pacific Assault» explota mejor sus recursos y ofrece una sensación de mayor libertad.






▲ En la jungla la maleza y el agua te dificultan el avance. Haz que tus compañeros te cubran al pasar por zonas abiertas.

▲ Cuando los japoneses se te echan encima al grito de "ibanzai!" se te erizan los pelillos de la nuca. Tenlo siempre en cuenta: prefieren atacar a la desesperada antes que dejar que te marches de rositas... y suelen hacer bastante daño antes de caer.



▲ En una de las misiones finales, antes de llegar a Tarawa, debes escapar en un avión. Primero harás de artillero y luego... ¡de piloto! Mucho pulso y mano firme, que no es tan complicado.



▲ ¿Armas? ¿Armas? ¡Te vas a hartar a disparar, chico! Tanto con las tuyas como con las fijas. Tanto tú como tus compañeros podréis usar estas, así que no las pases por alto.

## ¡SEÑOR, SÍ SEÑOR!



**LA AMBIENTACIÓN LO ES TODO EN «PACIFIC ASSAULT».** Y no hablamos ya de gráficos, escenarios o misiones. Uno de los momentos en que queda de manifiesto es al principio del juego, cuando Tommy es enviado a San Diego, al campo de entrenamiento, donde un sargento de esos de película –con muy mala leche, vaya– se encarga de meterte en cintura y convertirte en todo un marine.

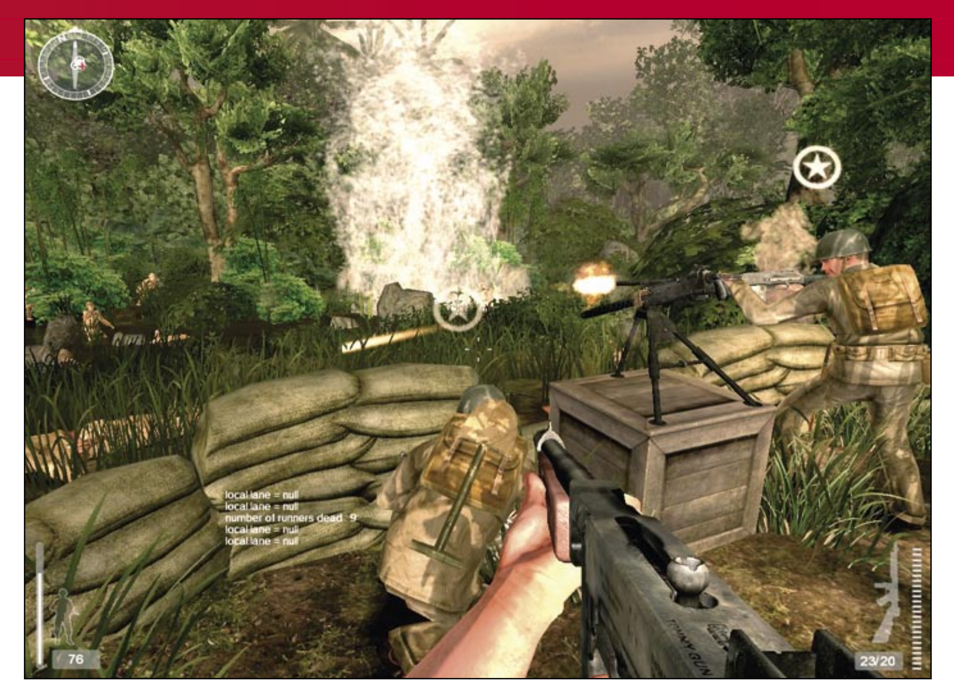
▶▶ que no existía en el juego original. Aunque, en la práctica, algo de libertad también existe. Todas las fases de «Pacific Assault» ofrecen objetivos secundarios... ¡secretos! Sólo cuando los cumples te enteras de su existencia. Pero poco más.

### AMBIENTACIÓN DE FÁBULA

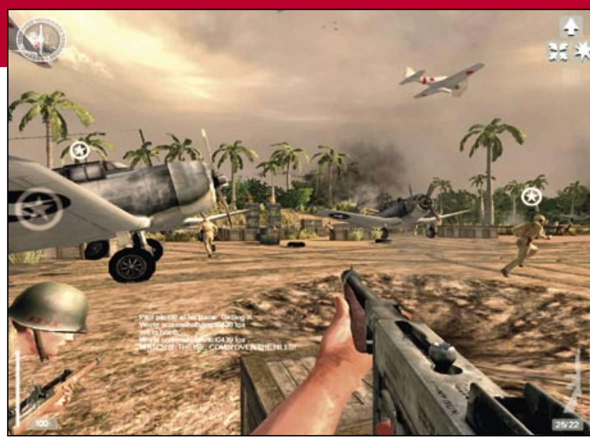
Lo que hay, y no es poco, es un juego de acción bélica que en todos sus apartados raya a gran altura. En algunos, incluso, lanza destellos de genialidad. Cambiar el habitual escenario de ciudades en ruinas por la jungla es ya un punto importante a su favor. Poner a los japoneses en lugar de los nazis es una idea más que atractiva... Pero meterse en el juego, vivir una ambientación de película –fabulosa de verdad–, contemplar como cada nueva misión es diferente a la anterior, como todo el universo de juego está vivo, como el realismo –con sus limitaciones lógicas– es pasmoso, como la sensación de estar en plena batalla te envuelve... es incomparable !estás en medio de la guerra!

### POR TODO EL PACÍFICO

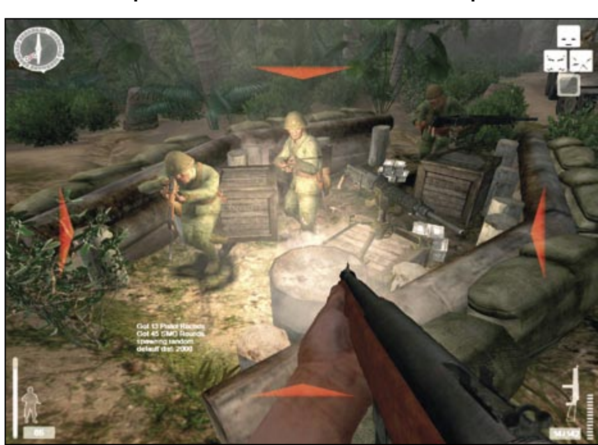
«Pacific Assault» es tan inusual en sus planteamientos que es un juego que empieza.... ¡por el final! Nada más entrar te encuen-



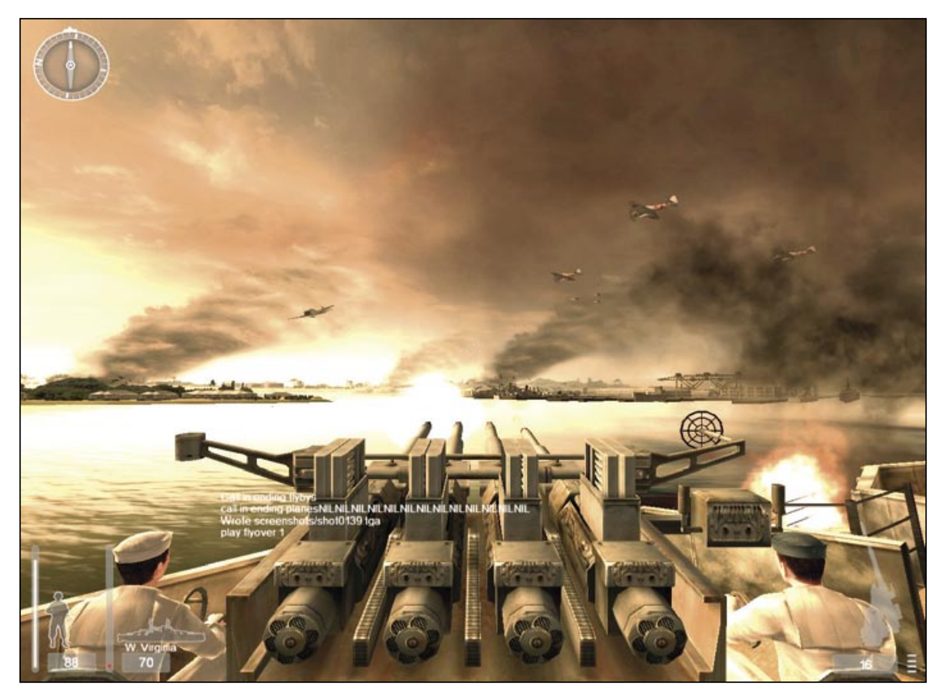
▲ Imagínate la situación. Un puñado de hombres en lo alto de una colina y cientos de japoneses que se lanzan como locos cargando con la bayoneta... Bueno, no te lo imagines: ¡juégalo! Vas a alucinar con la que se te viene encima.



▲ La fase de la pista de Henderson es una de nuestras favoritas. Lo tiene todo: combate a pie, aéreo, uso de artillería antiaérea... Una pasada.



▲ Los japos no van a dejar que asaltes sus puestos tan fácilmente. Y si te lanzas a ellos de cara, lo llevas claro. Una buena granada hará maravillas...



▲ El ataque a Pearl Harbor te coloca en todas las situaciones posibles: A pie huyendo del fuego de los zeros, en barca luchando contra ellos y, al final, a bordo del U.S.S. Arizona defendiendo el buque y usando su artillería.

**La ambientación es total y los gráficos se salen, como la jugabilidad, pero lo mejor, casi, es el sonido 3D... ¡brutal!**

tras metido en la invasión del atolón de Tarawa. Aquello es un infierno, tu barcaza vuela por los aires mientras las balas zumban a tu alrededor –lo del sonido lo dejamos para luego–, tu llegada a la playa es épica, disparas, luchas y, en lo mejor... mueres. ¿O no? En ese momento la historia salta, te coloca dos años antes en el cuartel de marines de San Diego y, tras la fase de instrucción, te mandan a Pearl Harbor. Imagina lo que viene después... una sucesión de fases que te llevan por lo más granado de la guerra del Pacífico: el propio Pearl Harbor –el ataque de los zeros es espeluznante–, la invasión del Atolón de Makin, Guadalcanal y la invasión de Tarawa.

### JUGABILIDAD TOTAL

Como ya te hemos dicho, la esencia de «Pacific Assault» no es revolucionaria, pero sí te lleva un paso más allá en el género. Para empezar, sabes que tu grupo de soldados está ahí para algo, no para hacer bonito.

El juego combina scripts –secuencias de acción prefijadas– con un desarrollo dinámico de la IA. En ocasiones puedes modificar a gusto el comportamiento de tus hombres dándoles órdenes sencillas. Y, hombre, a veces también es verdad que se les va algo la pinza –la IA no es perfecta, no– como pasa también con los enemigos. Pero esto no afecta, en la práctica, a la acción en sí.

La acción, por cierto, es bastante difícil y seguro que puede llegar a desquiciarte en más de una ocasión. Los enemigos son implacables y se te tiran encima al cuerpo a cuerpo. Lo de que algunas fases son un infierno –como Tarawa– tómatelo de forma literal. Y ni se te ocurra jugar de primeras en el nivel "rea- ▶▶

## DE PEARL HARBOR A TARAWA





**«PACIFIC ASSAULT» QUIERE SER REAL.** Como la guerra misma. Y pese a las licencias que se toma –naturales en un juego– el "sentimiento" histórico que respiran escenarios y misiones te da una idea del infierno que fue la guerra en el Pacífico.

**EL JUEGO REPRODUCE BATALLAS REALES.** Desde Pearl Harbor –casi nada, para empezar– a la batalla final de Tarawa –un verdadero infierno– en todo momento te transmite una sensación de "estar ahí" muy lograda. La guerra, tal como fue.



▲ A veces la exploración, pausada pero con la tensión a flor de piel, se rompe con la aparición de grupos de japoneses que te quieren poner las pilas. Si eres hábil con la ametralladora el combate acabará en unos segundos.



▲ Vamos a ver... Los soldados enemigos se tiran a degüello, los zeros te bombardean, tienes que defender los hangares y, encima, te puedes quedar sin balas como te descuides... ¡Chico, qué quieres, es la guerra!

**Sus gráficos son impresionantes, pero exige un PC muy potente si lo quieres disfrutar a tope**

▶▶lista" de dificultad porque las vas a pasar canutas. Algo que define la dificultad es que sólo tu médico te puede curar o tú te puedes poner una venda cuando te hieren con la bayoneta. Pero no busques botiquines que no los hay –bueno, menos en el nivel fácil.

Manejas todo tipo de armas, usas artillería, montas en barcazas, en coches, en avión... Vas a alucinar con la calidad gráfica –pero exige mucho equipo, eso sí–, con la ambientación, con el sonido 3D que es impresionante –de lo mejor del juego– y con el diseño de las misiones.

«Pacific Assault» nos ha gustado mucho. Mucho, mucho. Y aunque no sabemos si es la experiencia definitiva del género, es de lo mejor que hay. Espectacular y épico. Una pasada de juego. Imprescindible. ■F.D.L.

## Alternativas

**• Call of Duty**
Tres campañas y un escenario muy distinto. Aunque es menos espectacular resulta excelente.
▶ Más inf. MM 106 ▶ Nota: 95

**• Half-Life 2**
La acción desde un punto de vista radicalmente diferente. Si no te va la guerra, pruébalo.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 98



▲ Las misiones defensivas siempre tienen armas fijas y artillería como protagonistas principales. Mucho ojo que el enemigo se mueve que da gusto.

## ¿QUIERES SER UN HÉROE, HIJO?




**¡PUES GÁNATE TUS MEDALLAS, MARINE!** Y no te creas que va a ser fácil, no. Para ganar medallas no hay que ser un "súpersoldado". Hay que conseguir objetivos específicos –y a veces considerados como "secretos": salvar compañeros, encontrar documentos, destruir cañones...

## Nuestra Opinión



**UNA GUERRA DE PELÍCULA.** *Ni Spielberg ha logrado tanto realismo en sus películas bélicas. Si te gusta la acción con tintes de guerra es un juego que no puedes pasar por alto. Sensacional técnicamente y mejor en su jugabilidad.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

**LO QUE NOS GUSTA**
- La ambientación es sobresaliente, así como la variedad de la campaña.
- El sonido es una maravilla. Más incluso que su calidad gráfica.

**LO QUE NO NOS GUSTA**
- La dificultad a veces se dispara de forma exagerada. No es fácil, no.
- Exige mucho equipo si lo quieres poner a tope. Pero mucho.

**MODO INDIVIDUAL**



97

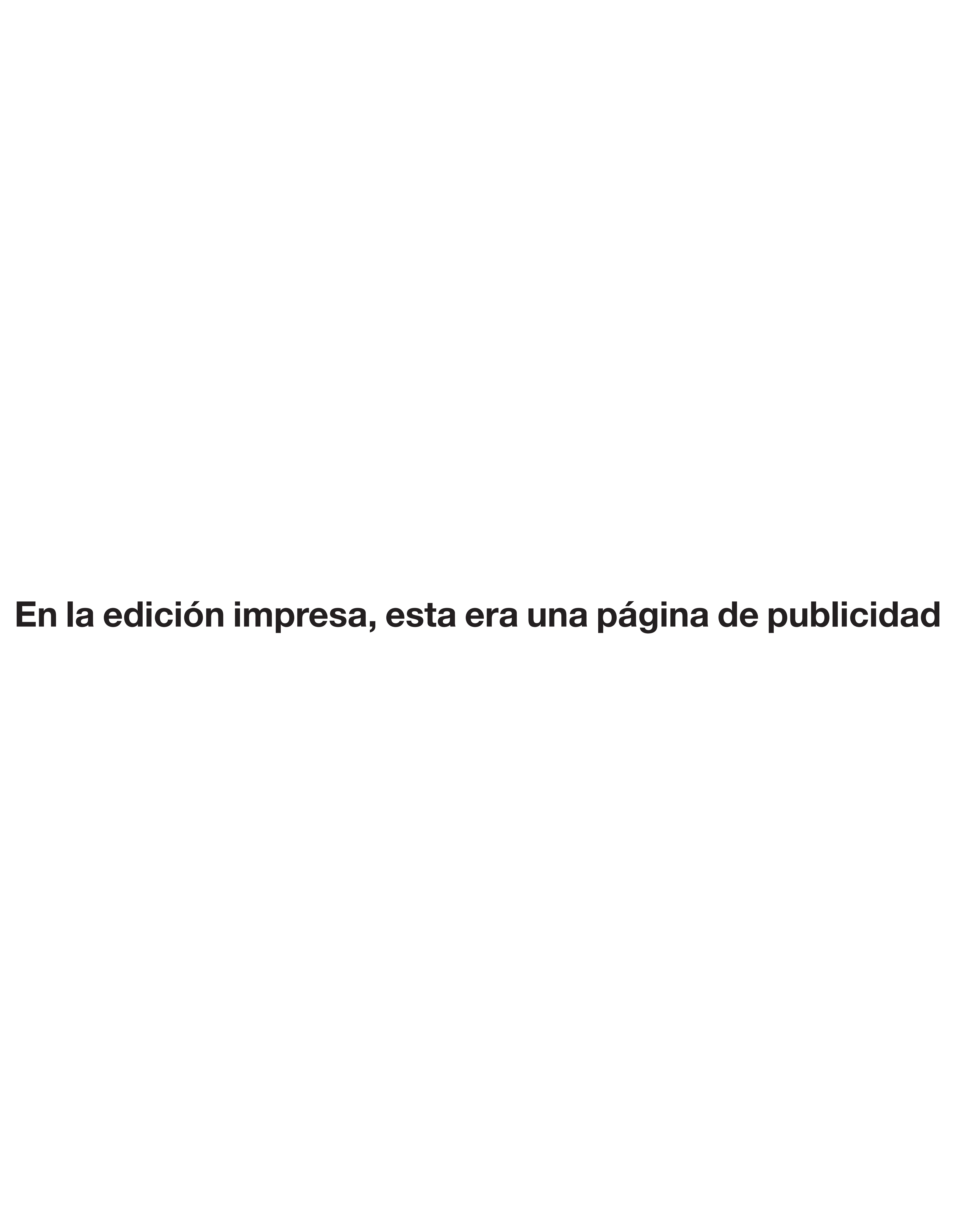
▶**ES GENIAL ESTAR EN EL INFIERNO.** *Realista, con una ambientación magnífica y mejor a medida que superas misiones. Esta guerra sí es genial.*

**MODO MULTIJUGADOR**



90

▶**ALGO MÁS QUE TODOS CONTRA TODOS.** *Aunque sus modos de juego no son muy numerosos, el de "invasor" es de lo más divertido y refrescante.*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad




## Es tiempo para la acción

# Prince of Persia El Alma del Guerrero

*Las Arenas te enseñaron a controlar el fluir del tiempo. Pero jugar con él tiene consecuencias. Primero, que el Dahaka viene a por ti. Segundo, que un año después el Príncipe vuelve a tiempo para enseñarte una acción explosiva. Y tercero, que estás a tiempo de disfrutar de un gran juego. Y si no, al tiempo.*

**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA**
- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Ubisoft Montreal
- **Distribuidor:** Ubisoft **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** 3/12/2004 **PVP Rec.:** 44,95 €
- **Web:** *www.princeofpersiagame.com* Completa e interesante. Además está muy bien diseñada.

12+

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**
- **Número de fases:** 37
- **Número de armas:** 5 clases
- **Número de enemigos:** 14 clases
- **Personajes principales:** 7 (incluyendo al príncipe)
- **Número de combos:** 51
- **Salvar partidas:** Checkpoints

**ANALIZADO EN**
- **CPU:** Pentium 4 3,2 GHz, 2,2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800 XT, GeForce 6800 GT

**LO QUE HAY QUE TENER**
- **CPU:** Pentium III/Athlon 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 3, Radeon 7500 o superior

**MICROMANÍA RECOMIENDA**
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800, GeForce FX 5900



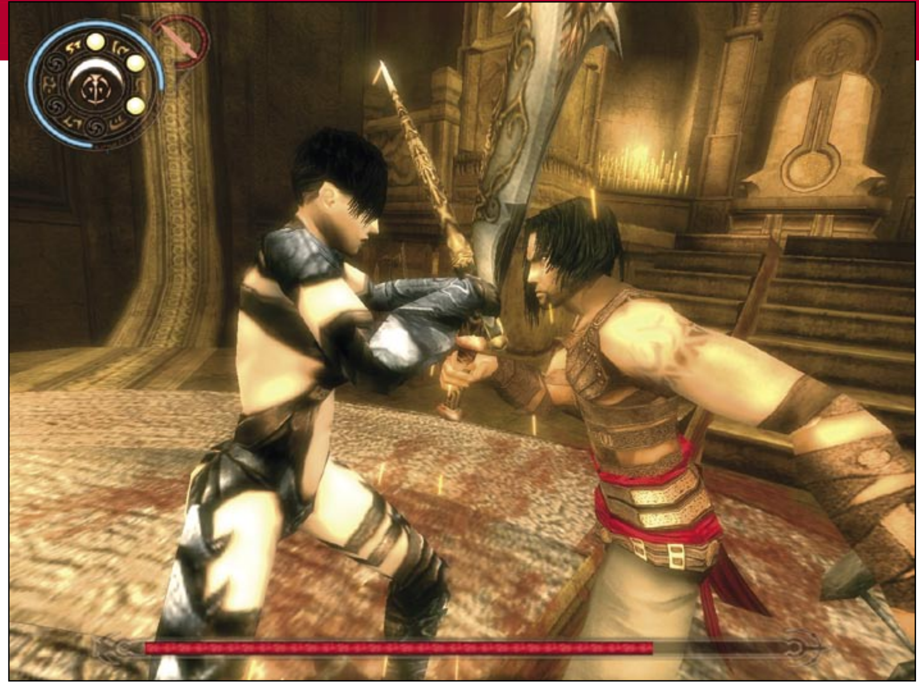
▲ Los enemigos son de todo tipo. Hasta animales salvajes acosan al bueno del... ¿príncipe? ¿Ese tipo lleno de vendas es el Príncipe? ¡Pues sí!



▲ Los nuevos movimientos, animaciones y combos hacen del juego un espectáculo visual. Y la nueva tecnología gráfica también hace lo suyo...



▲ No sería «Prince of Persia» si no pusiera a prueba tu habilidad y precisión en el control de forma constante. ¡Disfruta de las plataformas!



▲ El Príncipe ha madurado, es un guerrero experimentado, domina el arte del combate y es más duro... Prepárate para una acción explosiva y para demostrar toda tu habilidad, porque el juego te pone a prueba... ¡pero bien!



▲ La acción es mucho más salvaje que en el juego anterior. «El Alma del Guerrero» tiene un lado "gore" de lo más explícito.

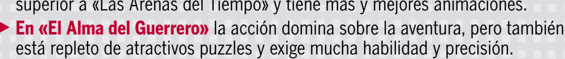
Vale, sí, reconocemos que ya peinamos alguna cana, que nos encantan los juegos clásicos y que el regreso del Príncipe de Persia, en 2003, nos encantó. Así que no te va a sorprender que te digamos que esta segunda parte, «El Alma del Guerrero», nos ha gustado aún más. Sí, es así. Y antes de que te contemos porqué, te tenemos que advertir de algo importante. En estas páginas, por la propia naturaleza y diseño del juego, te vamos a tener que desvelar algunos de sus secretos. No mucho, pero algo sí que te lo vamos a "reventar". Así que, si estás preparado para descubrir la magia de este fascinante juego, sigue con nosotros.

## La referencia



### Prince of Persia. Las Arenas...

- **El argumento de «El Alma del Guerrero»** es mucho más rico y complejo que el original.
- **Gráficamente esta segunda parte** es muy superior a «Las Arenas del Tiempo» y tiene más y mejores animaciones.
- **En «El Alma del Guerrero»** la acción domina sobre la aventura, pero también está repleto de atractivos puzzles y exige mucha habilidad y precisión.



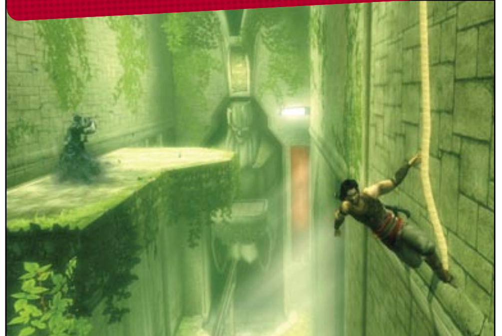
**Habilidad, magia, personajes con carisma, un buen guión y mucha acción. Un juego que tiene de todo**

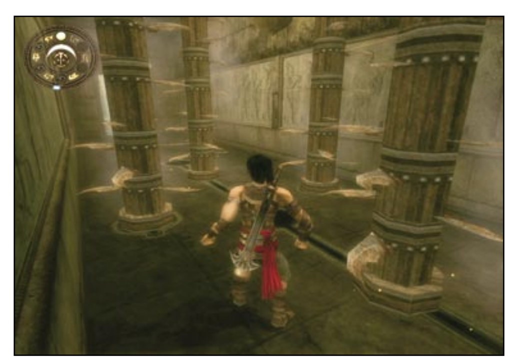
### UN GUIÓN SORPRENDENTE

«El Alma del Guerrero» parece, según comienzas a jugar... otro «Prince of Persia». Más bonito pero casi igual. Error. Error... ¡pero que muy grande! Bueno, hay lucha a espadas, hay plataformas, puzzles 3D, te exige habilidad y precisión... Vamos, que es «Prince of Persia», que sí. Pero su guión, la base de todo, es... ¡buff! algo realmente complejo y sorprendente. Para empezar, han pasado muchos años desde el primer juego, el protagonista es un tipo duro, curtido en el combate y con muchas más habilidades.

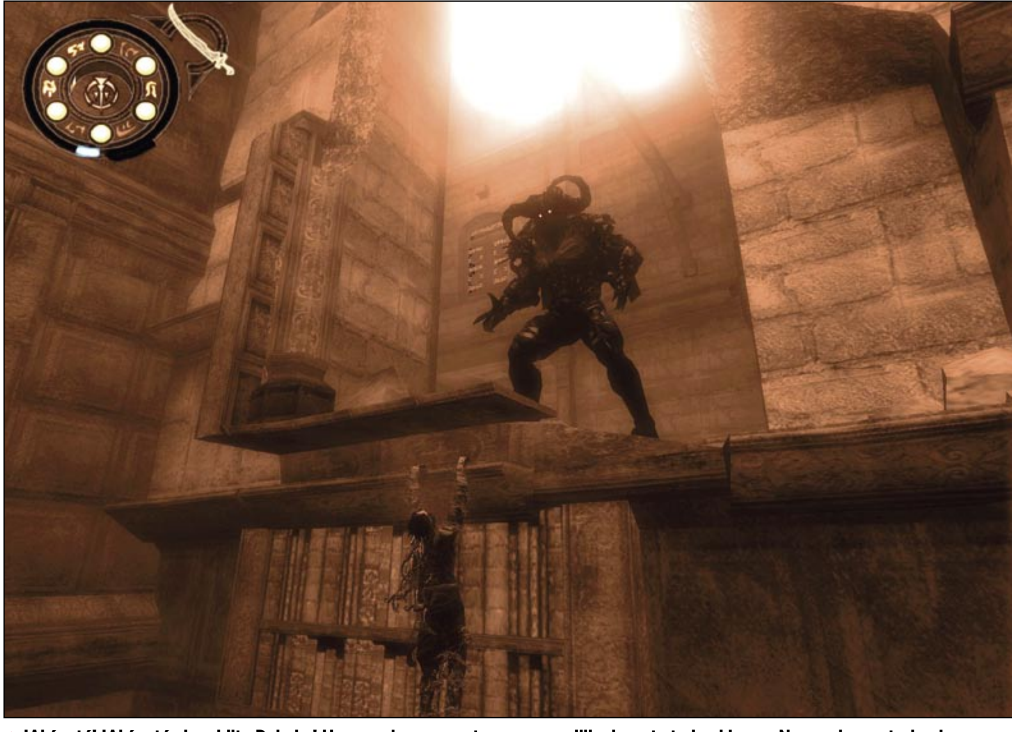
Para continuar, las Arenas del Tiempo siguen teniendo un papel en la historia. Lo que ocurrió en el primer juego ha trastocado la línea temporal. ▸▸



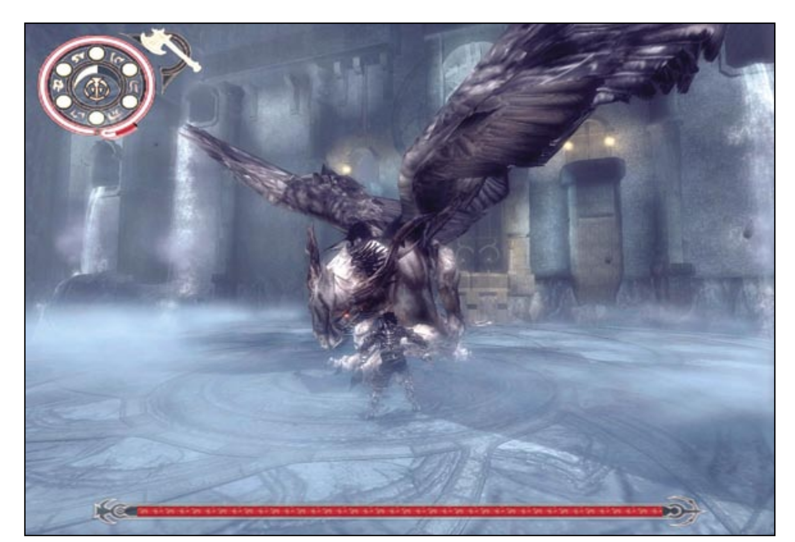




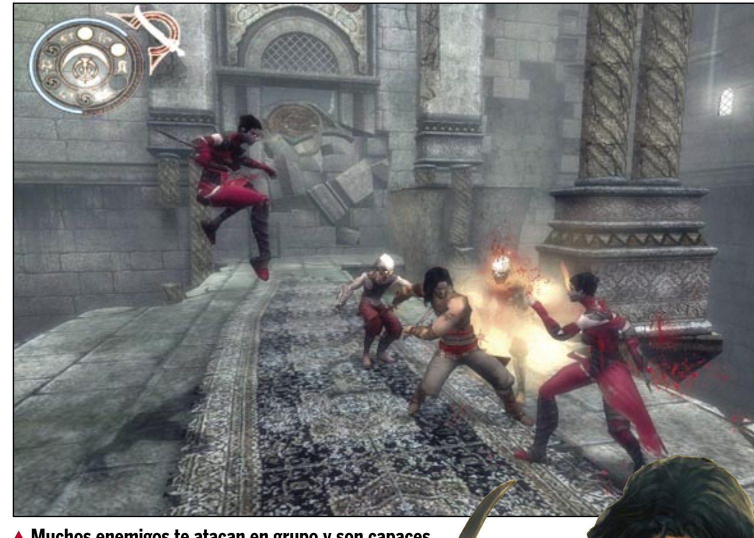
▲ Como podías esperar te encuentras con todo tipo de trampas. Y nuevos desafíos de precisión, como las cuerdas.



▲ ¡Ahí está! ¡Ahí está el maldito Dahaka! Un enemigo que es tu peor pesadilla durante todo el juego. No puedes matarlo ni enfrentarte a él. ¿Qué puedes hacer? La respuesta es bien sencilla. ¡Corre! ¡Corre como alma que lleva el diablo!



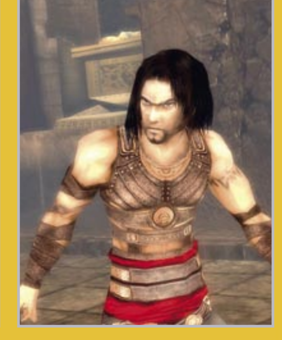
▲ ¿Es un grifo? ¿Es una quimera? ¡Da igual! es grande, malo y va a por ti. Pero no te desesperes porque todos los enemigos finales tienen un punto débil... Prueba a atacarlos por la espalda...



▲ Muchos enemigos te atacan en grupo y son capaces de coordinar sus ataques. Las vampiras son temibles.

## LAS DOS CARAS DEL PRÍNCIPE





**UNO ES EL PRÍNCIPE, EL OTRO... TAMBIÉN.** Y no es que sea el dr. Jekyll, es que al pobre le pasa de todo viajando por el tiempo. Tanto es así que se encuentra consigo mismo en distintas épocas... pero es incapaz de reconocerse. Sí, fíjate en la imagen izquierda, porque es él aunque parezca una momia. ¿Que cómo llega a eso...? bueno, descúbrelo tú mismo.

▶▶Por ello, el guardián del Tiempo, el Dahaka, te persigue para matarte. Tu única posibilidad es ir al pasado y destruir las Arenas antes de que la Emperatriz del Tiempo las cree. Eso evitaría, en teoría, que el Dahaka apareciera. Pero...

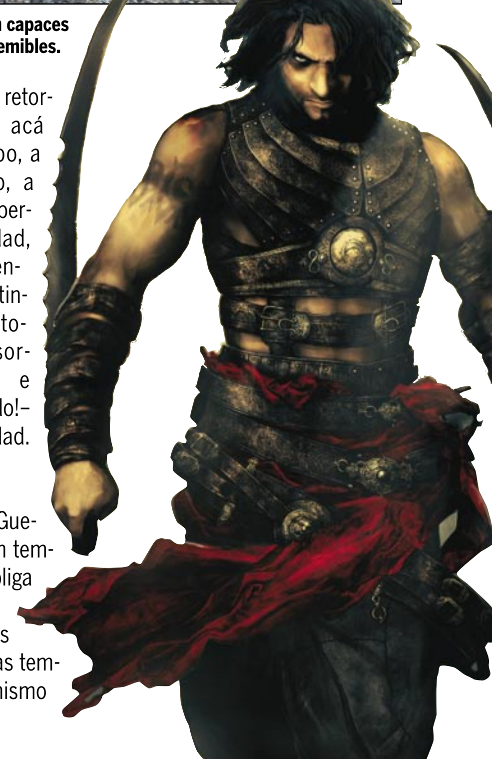
### LA MALA ENTRA EN ESCENA

Viajas al pasado buscando a la Emperatriz, tras muchos avatares la encuentras, la matas –sí, la tienes que matar– y cuando crees que todo está resuelto y el "happy end" va a llegar... ¡Vuelve el Dahaka! ¡Imposible! Pues no, amigo, porque cuando te has pasado horas jugando y demostrado –o eso crees– que ya has hecho de todo te das cuenta de que no has llegado ni a la mitad.

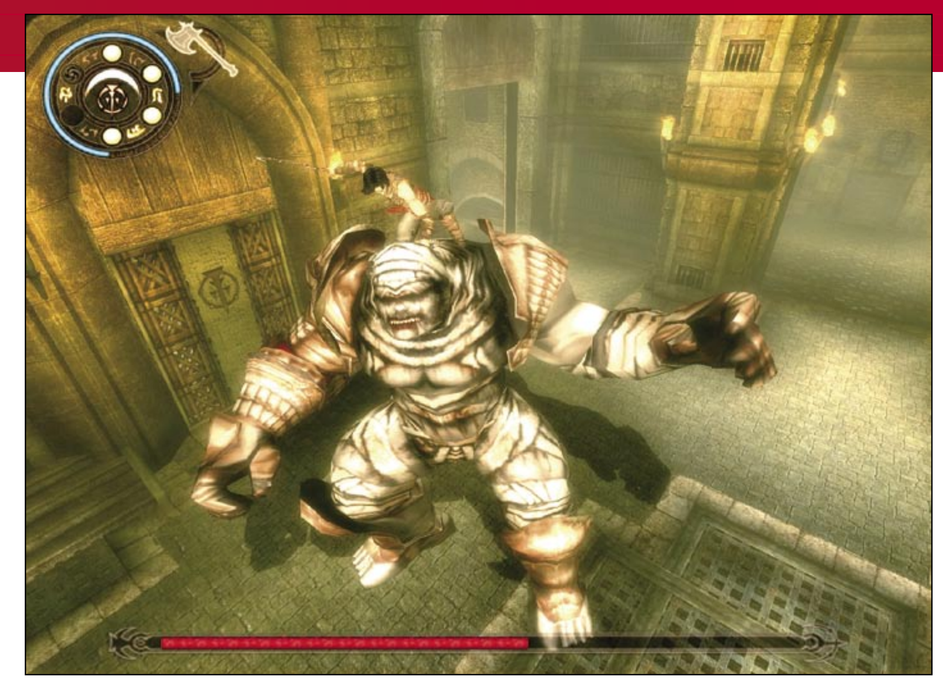
El guión empieza a retorcerse, a llevarte de acá para allá en el tiempo, a volverte medio loco, a transformarte en otro personaje que, en realidad, eres tú, que te encuentras a ti mismo en distintos puntos de la historia... Un guión que sorprende, engancha e influye –¡y de que modo!– en una brutal jugabilidad.

### TIEMPO AL TIEMPO

Todo en «El Alma del Guerrero» es una cuestión temporal. La acción te obliga a visitar una y otra vez los mismos escenarios pero en distintas líneas temporales. Y, siendo el mismo







▲ Sí, hay enemigos finales para dar y tomar. ¿Has oído alguna vez eso de "que se te suban a la chepa"? Pues, como ves, más claro el agua. Si quieres que este pedazo de bicho pase a mejor vida... ¡dale de collejas!



▲ Este chico será un Príncipe, pero además es un gran guerrero y todo un acróbata, porque los más de 50 combos del juego te enseñan animaciones que te dejan con la boca abierta, como un buzón de correos.

**Toda la acción gira en torno a los viajes en el tiempo. Y la jugabilidad varía según la época en que te encuentres**

escenario, cambia de forma radical en un diseño fascinante.

Esto implica que la jugabilidad y el modo de superar los escenarios, varía según la época en que estés. El gran desafío, de hecho, consiste en encontrar el camino correcto la mayoría de las veces.

Eso, claro, cuando la adrenalina no se te dispara huyendo del Dahaka, que aparece constantemente y cuando menos te lo esperas para matarte –y de hecho... ¡te llega a matar!

**¡EXPLOSIVO!**

Poco a poco te das cuenta de que éste no es un juego normal. Va mucho más allá de lo esperado. Y eso que, sí, también tiene sus "peros". Como las cámaras, que de vez en cuando –en pocas ocasiones, pero ocurre– te la juegan y te despistan por completo. Y que no es fácil. Hay momentos en que la dificultad es endiablada.

Pero, también, es una joya en el apartado técnico: gráficos, animaciones... Aunque lo mejor es la jugabilidad. Engancha, pero bien. Su historia es genial y, en resumidas cuentas, es una pequeña maravilla. ■F.D.L.

## Alternativas

**• Catwoman**
Un juego donde la habilidad y el combate también son notas dominantes, pero es más flojito.
▶ Más inf. MM 116 ▶ Nota: 80

**• Shade. Wrath of Angels**
Acción con ligeros toques de aventura. Más sencillo en todos sus apartados, pero divertido.
▶ Más inf. MM 118 ▶ Nota: 80



▲ Una de las grandes novedades del combate es luchar con armas a dos manos. Algo que da mucho juego para las nuevas animaciones y golpes.

## EL DAHAKA VIENE A POR TI...



**¡CORRE COMO ALMA QUE LLEVA EL DIABLO!** Es lo mejor –y lo único, dicho sea de paso– que puedes hacer cuando veas una figura oscura y cuando la imagen se vuelve de color sepia. El Guardián de la línea del tiempo no tolera que nadie juegue con él y, por desgracia, tu cometido es viajar constantemente entre el pasado y el presente... Vamos, que te la estás buscando. El Dahaka es invencible. No te puedes enfrentar a él, pero le puedes despistar. Y no te desesperes si ves que te mata una y otra vez. De hecho, llega un momento en el juego en que te tiene que matar para poder avanzar... ¿o es a tu otro yo?

## Nuestra Opinión

**VIAJAR EN EL TIEMPO ENGANCHA DE LO LINDO.** *La acción es brutal; el guión, excelente; sobresaliente en el apartado técnico y con una jugabilidad a prueba de bombas. Y, lo mejor, te sorprende una y otra vez. Realmente bueno.*



GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

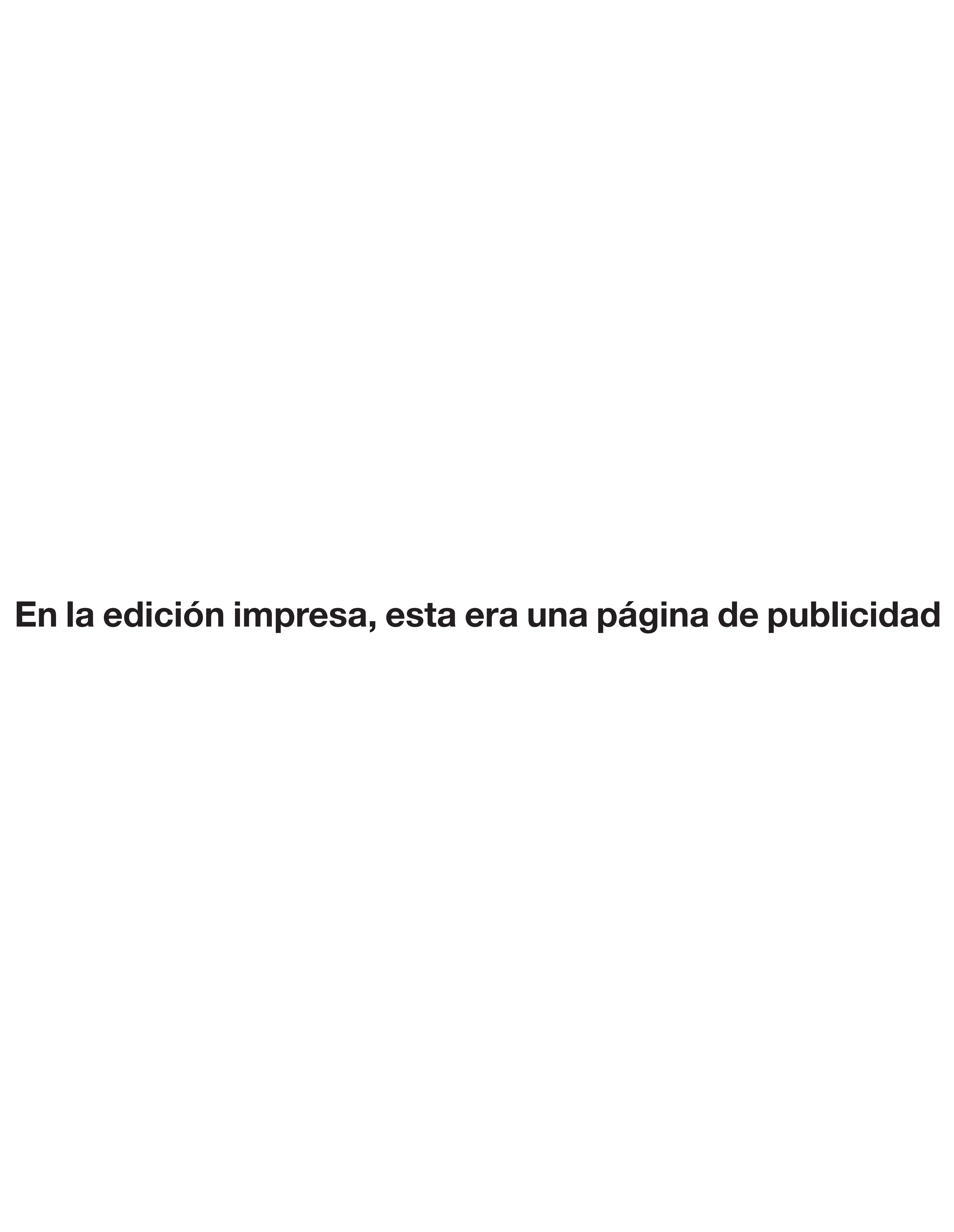
**LO QUE NOS GUSTA**
- El guión es una pasada, aunque te vuelve loco en algún momento.
- El diseño de los escenarios es genial.
- Los combos y animaciones: brutales.
- Jugar con "dos príncipes". Es total.

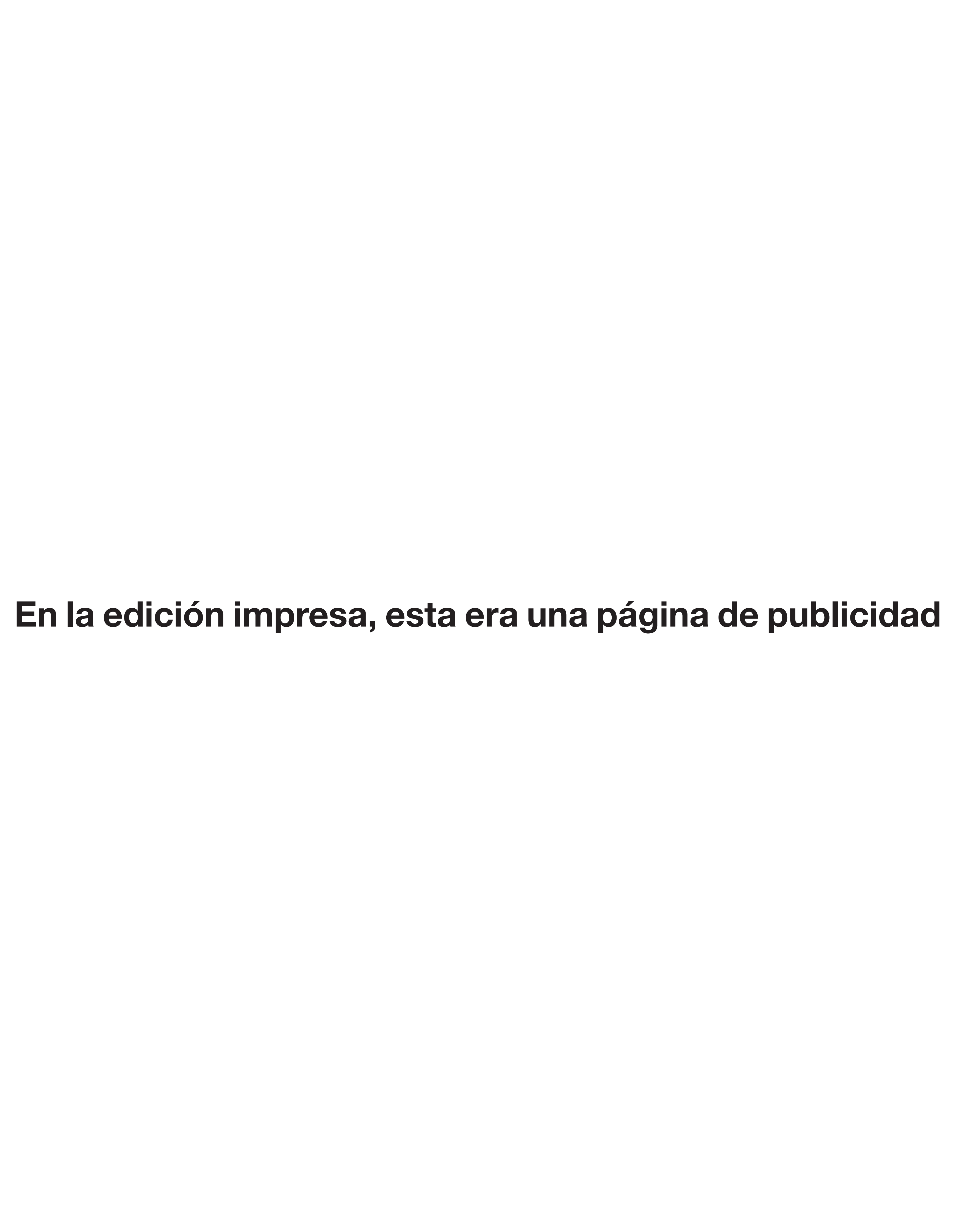
**LO QUE NO NOS GUSTA**
- La cámara te la puede jugar y dejarte "vendido" en el peor momento.
- A veces la dificultad se dispara.

**MODO INDIVIDUAL**

▶ **UN «PRINCE OF PERSIA» SORPRENDENTE.** *Su conjunto es algo más que la suma de los factores. Es sólido, divertido y fascinante. Un juego explosivo.*




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad




## Un juego para gobernarlos a todos

# La Batalla por la Tierra Media

**Lo sabemos, es una auténtica faena: ya te has visto 20 veces los DVDs de "El Señor se los Anillos", el libro te lo sabes de memoria y, claro, esta Navidad ya no hay película nueva porque se ha acabado la historia. Pero no te preocupes, ponte tu gorro de Gandalf otra vez porque... ¡hay algo mejor!**

INFOMANÍA

**FICHA TÉCNICA** 12+

- **Género:** Estrategia/Rol
- **Idioma:** Castellano (voces y textos)
- **Estudio/Compañía:** EA Games
- **Distribuidor:** Electronic Arts **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** 2/12/2004 **PVP Rec.:** 49,95
- **Web:** ***www.eagames.com*** Poca chicha, suponemos que poco a poco se incorporarán apartados.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**

- **Modos de juego:** campaña y escaramuza.
- **Campañas:** dos, la del bien y la del mal.
- **Civilizaciones:** 4.
- **Multijugador:** Sí, con un máximo de hasta 8 jugadores.
- **Conexión:** Internet y red local.

**ANALIZADO EN**

- **CPU:** Pentium 4, 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL

**LO QUE HAY QUE TENER**

- **CPU:** Pentium 4, 1,8 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56,6 Kbps

**MICROMANÍA RECOMIENDA**

- **CPU:** Pentium 4, 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL



▲ Gondor tiene un ejército versátil y es el único bando que dispone de algunos edificios encaminados a mejorar su economía.



▲ Algunos elementos estáticos mejoran la moral de la tropa, como las estatuas de los bandos de Gondor y Rohan.



▲ Cuando Gandalf pasa del gris al blanco su poder se incrementa hasta límites increíbles. Él solito puede cepillarse esta base de Isengard.

▲ Revive la historia de las tres películas controlando a tus personajes favoritos en su lucha contra las fuerzas del mal, pero esta vez desde la perspectiva de un comandante de campo en plena batalla.




▲ Es imposible aburrirse en ninguna de las dos campañas: vas cambiando de localización y de bando sin tener tiempo ni de respirar.

Ya lo sospechábamos la verdad, llevamos meses y meses hablando de «La Batalla por la Tierra Media» y la cosa prometía desde el principio. Ahora, tras probar la versión final del juego y confesar públicamente que el universo de "El Señor de los Anillos" nos tira y mucho, lo único que podemos decir es que no hay manera de dejar de jugar. ¿Por qué?, te preguntarás. Escucha atentamente, todo tiene una explicación...

## MUCHO MÁS QUE ESTRATEGIA

Lo primero de todo es dejar claro que «La Batalla por la Tierra Media» es un juego de estrategia en tiempo real, sí, pero con grandes dosis de rol, como no podía ser de otra manera. No en vano "El Señor de los Anillos" es la madre de toda la espada y brujería, y por extensión del rol.

Puedes jugar dos campañas. La de los "buenos" y –¡bien!– la de los "malos". En ambas se suceden las misiones sobre un mapa general de la Tierra Media y en las dos se alternan misiones de estrategia pura y dura, con otras más roleras, en las ▶▶

**Lidera a las fuerzas de la luz o cambia el curso de la historia y conviértete en el mismísimo Sauron**



## La referencia



### Warcraft III

- **Los dos son bastante parecidos,** pero a la hora de jugar «Warcraft III» es más variado y ofrece más posibilidades estratégicas.
- **Los dos tienen ambientaciones muy atractivas,** pero mola más, de paliza, jugar en el universo de "El Señor de los Anillos".
- **Gráficamente a «Warcraft III»** empiezan a pesarle los años.





▲ Moverse deprisa por el mapa y hacerse con los recursos antes que el enemigo es vital para conseguir la victoria.




▲ Los héroes deciden las batallas. Su propio poder personal, sumado a las bonificaciones que les dan a las tropas, es un argumento demasiado fuerte para cualquier ejército normal. En la imagen, Saruman sube de nivel a sus soldados.




▲ Rohan, Mordor, Isengard y Gondor son los cuatro ejércitos enfrentados. Cada uno con sus particularidades, lo que te obligará a empezar casi de cero cada vez que cambies de bando.




▲ Las misiones de las campañas van alternando distintos escenarios de la contienda a lo largo del mapa de la Tierra Media y siempre dentro del argumento de las películas.

▸▸que controlas héroes y no dispones de tropa. Además, ambas siguen más o menos la trama argumental de las películas. Así, por ejemplo, en la de los "buenos" empiezas controlando a la Compañía del Anillo a su paso por Moria, para luego pasar a librar unas cuantas batallas contra los Uruk Hai con Rohan. El resto, claro, te lo puedes imaginar. Y en la de los malos tres cuartos de lo mismo, aunque aquí el final cambia, claro...

## TÁCTICAS INVENCIBLES

El sistema de juego es bien sencillo y al mismo tiempo muy jugable. Cada civilización de las cuatro disponibles (Mordor, Isengard, Rohan y Gondor) dispone de una serie de unidades, más bien pocas, que son "especialistas", o sea, muy buenas para unas cosas y muy malas para otras, y que además tienen habilidades especiales que debes activar según la situación. En los campamentos base, que pueden ser varios, vas construyendo los distintos edificios, que pueden servir para generar recursos, para generar tropas o para conseguir mejoras. En la mayor parte de las misiones de lo que se trata es de controlar los recursos extendidos por todo el mapa y construir un ejército cada vez "mejor", en lugar de más "numeroso". Y, luego, dar el golpe de gracia al enemigo.

Los héroes merecen capítulo aparte. Además de sus superestadísticas, tienen habilidades especiales capaces de desequili-

## LA BATALLA DE LOS CUATRO EJÉRCITOS

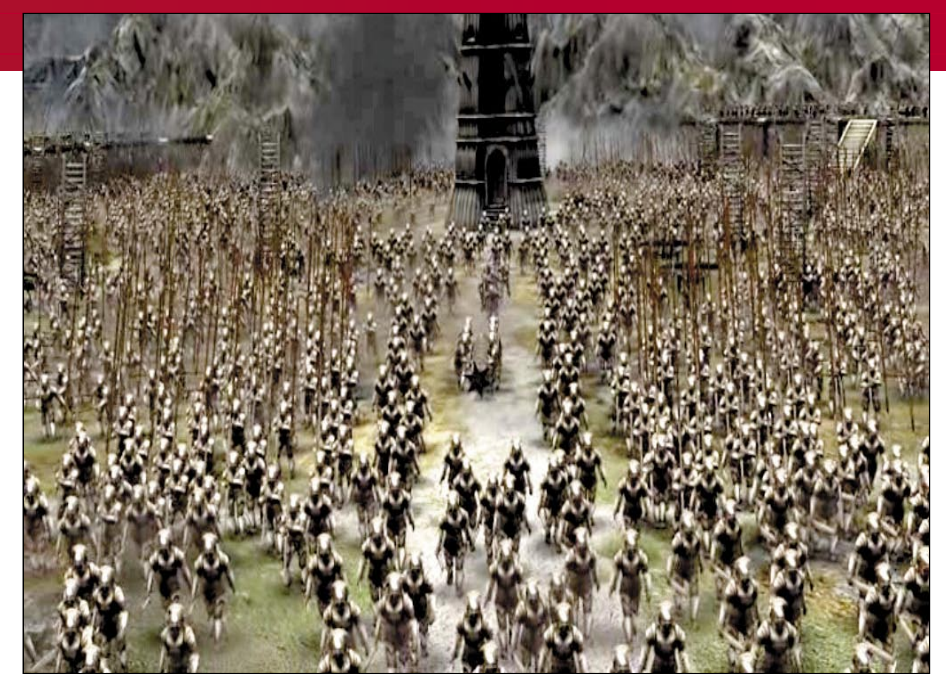




**CIVILIZACIONES ENFRENTADAS.** Los cuatro bandos son distintos, aunque tienen ciertas semejanzas. Para entendernos, Gondor y Mordor son, digamos, el estándar: un poco de todo y todo aceptable. Mientras que Isengard y Rohan son especialistas: no tienen mucho, pero lo que tienen, lo tienen muy bueno.

**LOS HÉROES TAMBIÉN TIENEN SU CORAZONCITO.** O lo que es lo mismo, que eligen sus bandos. Gandalf, por ejemplo, luchará con Gondor, mientras que Legolas lo hará con Rohan. En el lado oscuro, los Nazgul son propiedad de Mordor, mientras que Saruman o Lurtz, estarán del lado de Isengard.





▲ La ambientación es sencillamente soberbia. No sólo los diseños de personajes y edificios se parecen a los de la saga cinematográfica, sino que en determinados momentos incluso se incluyen vídeos de la película.




▲ Los ents tardan un tiempo en ponerse de acuerdo, ya se sabe, pero cuando se deciden a intervenir, tiembla la tierra: destruyen edificios, lanzan rocas y de una patada se ventilan batallones. Eso sí, son vulnerables al fuego.

**Más que un ejército numeroso, de lo que se trata es de tener un ejército "mejor", con más nivel y experiencia**

brar una batalla, y además bonifican a las tropas convencionales que luchan junto a ellos... más te vale tenerlos en cuenta. Pero aparte de su utilidad, digamos, en términos de juego, está su valor emocional. O, dicho en cristiano, que mola mil poder manejar a Aragorn, por ejemplo, y usar sus habilidades especiales en los combates.

Y es que, sin duda, lo mejor de «La Batalla por la Tierra Media» es su ambientación. Además de las excelentes recreaciones de los diseños de las películas, tanto de personajes como de uniformes o edificios, la música, los efectos de sonido, las animaciones, en fin, todo, está al servicio del juego para aumentar hasta límites estratosféricos la emoción y el espectáculo.

Y es que hay cosas que no te podemos contar: las tienes que ver tú mismo. ¿Cómo te vamos a explicar las sensaciones que hemos experimentado al ver a Gandalf cabalgando al frente de un ejército de Gondor? ¿O el vuelo de un Nazgul sobre las columnas de olifantes y trolls avanzando hacia las ciudadelas rohirrin? Pues eso, no hay palabras. ■ L.E.C.

## Alternativas

- **El Señor de los Anillos El Retorno del Rey**
  La misma historia, aunque vista desde otro ángulo.
  ▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 84
- **Ground Control II**
  Estrategia táctica pura y dura, aunque con otra clave argumental: ciencia-ficción.
  ▶ Más inf. MM 114 ▶ Nota: 96




▲ El recurso principal es la comida, que permite construir edificios, entrenar tropas y reclutar o revivir a los distintos héroes.

## EMOCIONES A FLOR DE PIEL




**LA CELEBRACIÓN DEL TRIUNFO.** Notarás el estado de ánimo de tus tropas con sólo verlas. Cuando venzan batallas, lanzarán gritos y levantarán los brazos. Cuando huyan, las verás silenciosas y cabizbajas. Y esto no es más que un pequeño detalle de un juego que está diseñado para emocionar.



## Nuestra Opinión

***EMOCIÓN AL MÁXIMO.** Dirige a los héroes, controla las ciudades y lanza a tus tropas para conseguir la victoria definitiva. Tanto si eres fan de "El Señor de los Anillos" como si no, te lo advertimos: no podrás pasar sin él.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

### LO QUE NOS GUSTA

- La campaña es muy dinámica.
- Los diseños de las unidades y los edificios son clavaditos a los de las pelis.
- El sonido, las animaciones... todo parece orientado a emocionar.

### LO QUE NO NOS GUSTA

- Puestos a pedir podían haber incluido a los enanos como civilización.
- A veces resulta muy fácil.

### MODO INDIVIDUAL

*▶ **VIVE LA AVENTURA.** Jugar la campaña de los buenos es como revivir las pelis, así de claro. Y jugar la de los malos... ay, eso ya resulta inmejorable.*




### MODO MULTIJUGADOR




*▶ **AHORA SÍ QUE EMPIEZA LA GUERRA.** Las múltiples batallas, con el mogollón de mapas incluidos y los cuatro ejércitos, van a echar chispas en la red.*




## La evolución del líder

# Pro Evolution Soccer 4

¿Quieres vivir el fútbol de verdad? Pues puedes ir al gimnasio, quitarte esa barriga cervecera, apuntarte al club de tu barrio y madrugar todos los sábados para ir a jugar a un campo de tierra... o bien enchufarte a "Pro Evolution". ¿Hace falta decirte lo que hemos elegido nosotros?

**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA** 3+
- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** KCET/Konami
- **Distribuidor:** Konami **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 34,95
- **Web:** ***www.pes4.net*** En forma de libro y con información básica sobre el juego.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**
- **Modos de juego:** Partido, Liga, Copa y Liga Master
- **Equipos:** 58 clubes reales, 80 ficticios y 57 selecciones.
- **Editor:** Sí (jugadores, equipos, camisetas)
- **Multijugador:** Sí, hasta 2 jugadores. Internet y red local.

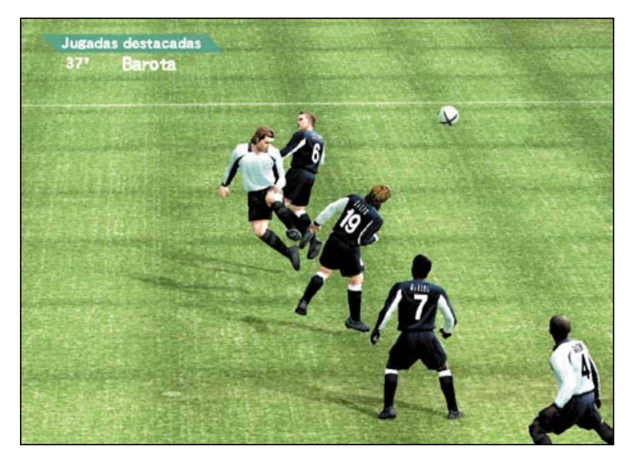
**ANALIZADO EN**
- **CPU:** Athlon 64 3000+ Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9600 Pro GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL

**LO QUE HAY QUE TENER**
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible Directx 8.1
- **Conexión:** 56 Kbps

**MICROMANÍA RECOMIENDA**
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** ADSL




▲ La colocación táctica de los equipos en el campo es perfecta. Hay que mover la pelota de un lado a otro hasta encontrar el hueco.




▲ El rival suele ganarte la posición por lo que rematar es una tarea difícil si no estamos bien desmarcados.




▲ El juego reproduce muy bien la diferencia de calidad entre los jugadores. A veces veremos cada "churro" que madre mía...



▲ «Pro Evolution Soccer 4» es fútbol en estado puro. Para marcar un gol no basta con coger la pelota y liarte a correr. Debes elaborar la jugada, buscar el desmarque y hacer el pase definitivo en el momento apropiado.




▲ Aunque la recreación de los jugadores es buena, hay muchos jugadores conocidos cuya cara no se parece mucho a la real.

**Regatea, busca la banda, haz un pase al hueco y marca... si los defensores te dejan. Así es el fútbol en «PES 4»**

La aparición del excelente «FIFA 2005» ha puesto más caliente que nunca la lucha por el trono de los simuladores futbolísticos. Konami, por supuesto, ha aceptado el desafío, y con esta cuarta entrega de la serie «Pro Evolution Soccer» vuelven a demostrar, una vez más, que son maestros a la hora de recrear el mejor fútbol en nuestros monitores. La pregunta del millón, es, claro, si resulta mejor que el juego de EA Sports. Sigue leyendo y lo averiguarás.

## ¿EVOLUCIÓN O REVOLUCIÓN?

Antes de hablar de lo bueno y lo malo de «Pro Evolution Soccer 4», conviene que aclaremos que en realidad no supone una revolución respecto a su anterior entrega, que, ojo, ya de por sí era fabulosa, sino que más bien lo que hace es mejorar una serie de aspectos para potenciar el realismo y la jugabilidad. Si no has jugado con su antecesor, seguro que «Pro Evolution Soccer 4» te parecerá una pasada, pero si por el contrario eres un gran seguidor de la saga, quizá al principio te sientas un poco decepcionado. Tranquilo, sólo tienes que "aguantar" unos partidos para darte cuenta de que estás ante el nuevo rey de los juegos de fútbol. ¿Que por qué? Sí, ya es hora de que vayamos al grano...

## COMIENZA EL PARTIDO

La cosa es que si bien es cierto que la experiencia de juego de «Pro Evolution ▶▶

## La referencia

### FIFA 2005



- **«FIFA 2005» es fantástico,** pero jugar a «PES 4» es más divertido todavía.
- **La base de datos de la referencia** es más completa, y además todos los equipos son reales y están actualizados.
- **Los dos son espectaculares,** pero a la hora de jugar online los modos de juego de «FIFA 2005» son más completos y variados que los de «PES 4».







▲ Hay diferentes cámaras para seguir la acción, pero desde cerca resulta prácticamente injugable.




▲ En «Pro Evolution Soccer 4» dispones de todo tipo de controles, regates, pases y tiros. O sea, que puedes hacer lo que te dé la gana. Un extenso catálogo de movimientos que consigue potenciar al máximo el realismo del juego.




▲ En las repeticiones se aprecia el enorme detalle de las animaciones. Además cuando se repiten las jugadas más interesantes hay una nueva cámara con un enfoque espectacular.




▲ Si consigues marcar pronto, dejarán espacios que podrás aprovechar para llevar a cabo un contragolpe.

## ¿A QUÉ JUEGAS?



**LAS OPCIONES** son muy variadas, aunque típicas dentro del género. Puedes disputar un partido de exhibición, una liga entre clubes o selecciones, o incluso una copa con 32 equipos. Pero la salsa del juego está en la Liga Master, en la cual debes escoger o crear un equipo y dirigirlo a lo largo de varias temporadas, realizando fichajes y saneando su economía.

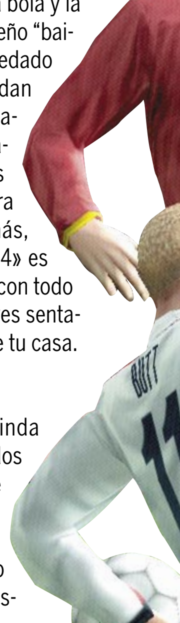
**AL FIN HAY MODO ONLINE,** pero no resulta muy novedoso y sólo permite disputar un uno contra uno. Aún así, ya hay unas cuantas webs que preparan ligas y torneos a nivel mundial, aunque no hubiese estado de más poder disfrutar de competiciones sin tener que esperar a que alguien lo planifique todo.

►► Soccer 3» ya era completísima, para esta nueva entrega se han introducido aún más opciones de pase y regate que amplían las posibilidades sobre el terreno de juego. Además se ha retocado también la rutina de disparo, y aunque eso significa que ahora es más complicado efectuar un tiro preciso, también es, al fin y al cabo, mucho más realista. Y hablando de realismo, ahora se permite un mayor contacto físico entre los jugadores y podemos ver cómo se puja por un balón con uñas y dientes sin que el árbitro señale falta.

En el aspecto táctico las mejoras introducidas son aún más evidentes. Las posesiones son mucho más igualadas y tendrás que acostumbrarte a que de vez en cuando no huelas la bola y la máquina te dé un pequeño "baile". Vamos, que han quedado muy pocas cosas quedan por mejorar en el simulador, si acaso que la máquina ejecute con más decisión los uno contra uno, pero, por lo demás, «Pro Evolution Soccer 4» es fútbol en estado puro, con todo lo que habitualmente ves sentado frente al televisor de tu casa.

### LAS CLAVES

Y para rematar, la guinda del realismo la ponen dos aspectos puramente tecnológicos: las animaciones y la física del balón. Y es que no sólo los jugadores mues-







▲ El contacto entre jugadores se permite mucho más que en la anterior entrega. Hará falta una auténtica "salvajada" para que te saquen la roja directa. Eso sí las tanganas no te las ahorra nadie.




▲ Los jugadores más famosos cuentan con sus propias animaciones. ¿O es que no has reconocido a David Beckham tirando una falta? Ni que decir tiene lo que mola ver a tu estrella favorita en acción.

**Coge un equipo de segunda división, gana dinero, ficha a los mejores y conviértelo en un equipo campeón**

tran unos movimientos muy fluidos y naturales, sino que además se han introducido nuevas animaciones que dan un toque aún más real al juego, como el portero "regañando" a sus defensas ante una mala colocación o el jugador que reclama al árbitro una falta no pitada.

Del movimiento del balón sólo podemos decir que es perfecto, sin efectos raros ni botes estratosféricos. Se echa en falta, eso sí, algo más de esmero en la recreación de rostros, ya que sólo unos pocos nos recuerdan al jugador real, y también una evolución mayor del apartado sonoro, que sigue ofreciendo un sencillo sonido estéreo y unos comentarios bastante sosos.

Pese a todo, parece claro que «Pro Evolution Soccer 4» es actualmente el mejor simulador de fútbol. ¿Que hay aspectos por mejorar? Seguramente. ¿Que podría haber sido más revolucionario? Pues también. Pero si lo que quieres es disfrutar del fútbol de verdad, no hay juego que te ofrezca una experiencia más completa. Es en definitiva, la nueva referencia para los simuladores de fútbol. ■J.M.H




▲ Se han incluido los equipos y jugadores reales de las ligas española, holandesa e italiana. En total hay más de 4.000 jugadores disponibles.

## EQUIPOS NO TAN REALES




**HAY QUE PONERSE AL DÍA.** «Pro Evolution Soccer 4» se apunta al carro de las licencias y ofrece los clubes y plantillas reales de las ligas española, holandesa e italiana. Estupendo, pero no estaría de más que ofreciese una base de datos actualizada. ¿O es que acaso E'too no juega ahora con el Barcelona? Por suerte, el juego incluye un potente editor que te permite modificarlo todo.

## Nuestra Opinión

***EL MEJOR SIMULADOR DE FÚTBOL.** Si quieres vivir la emoción de un partido como los de verdad, con pases al hueco, desmarques, presión y marcadores ajustados, éste es tu juego. Sin duda, el nuevo rey del fútbol virtual.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

**LO QUE NOS GUSTA**
- La adicción que genera es bestial.
- Si quieres fútbol de verdad, «PES 4» es el mejor
- Las animaciones y la física del balón son perfectas.

**LO QUE NO NOS GUSTA**
- Queremos más equipos y ligas.
- El apartado online va un poco justito. Se echan en falta más opciones.

**MODO INDIVIDUAL**

***EL FÚTBOL ES ASÍ.** Su sencillo control y su gran realismo hacen que nos quedemos literalmente pegados al monitor. Es adicción en estado puro.*




**MODO MULTIJUGADOR**

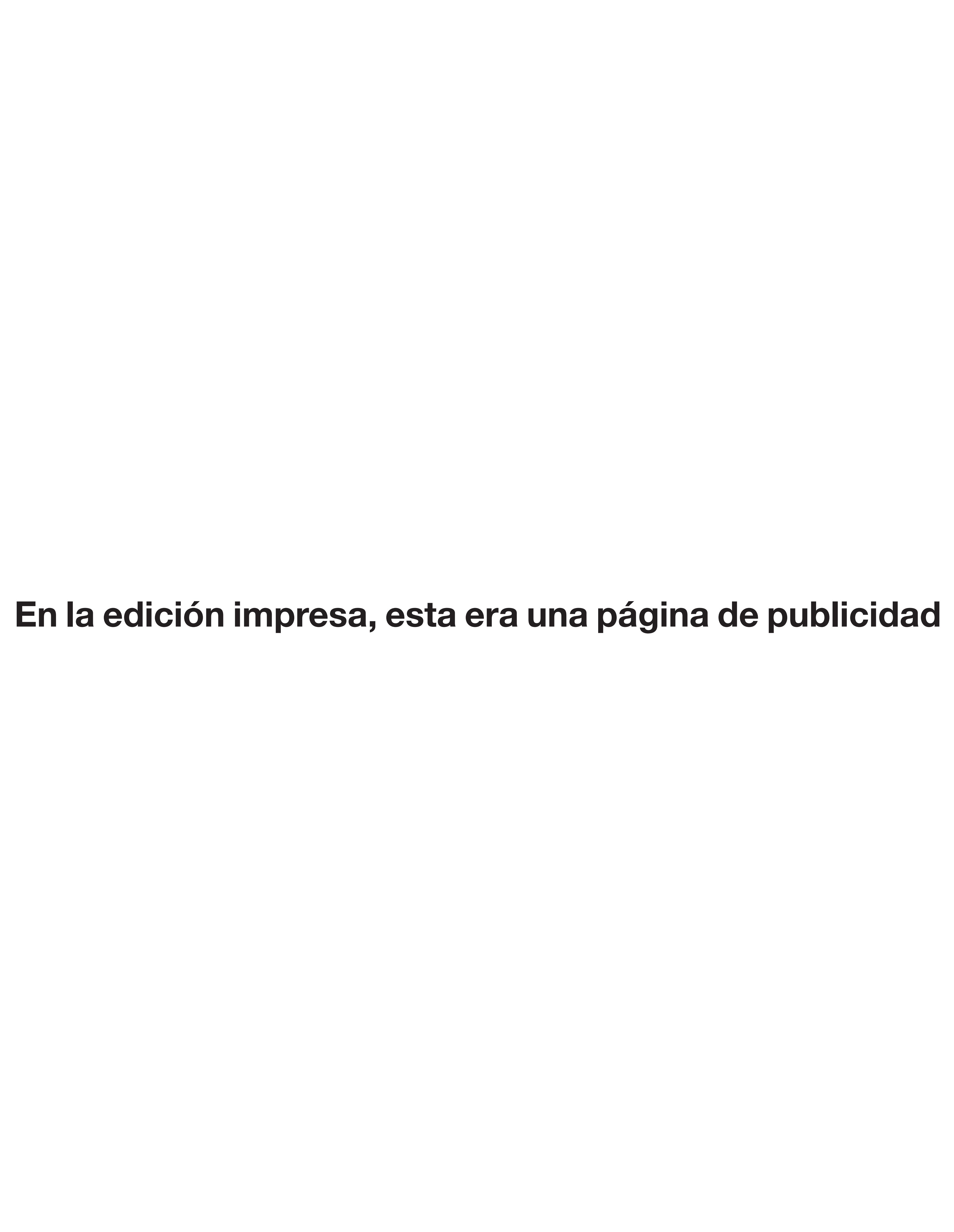


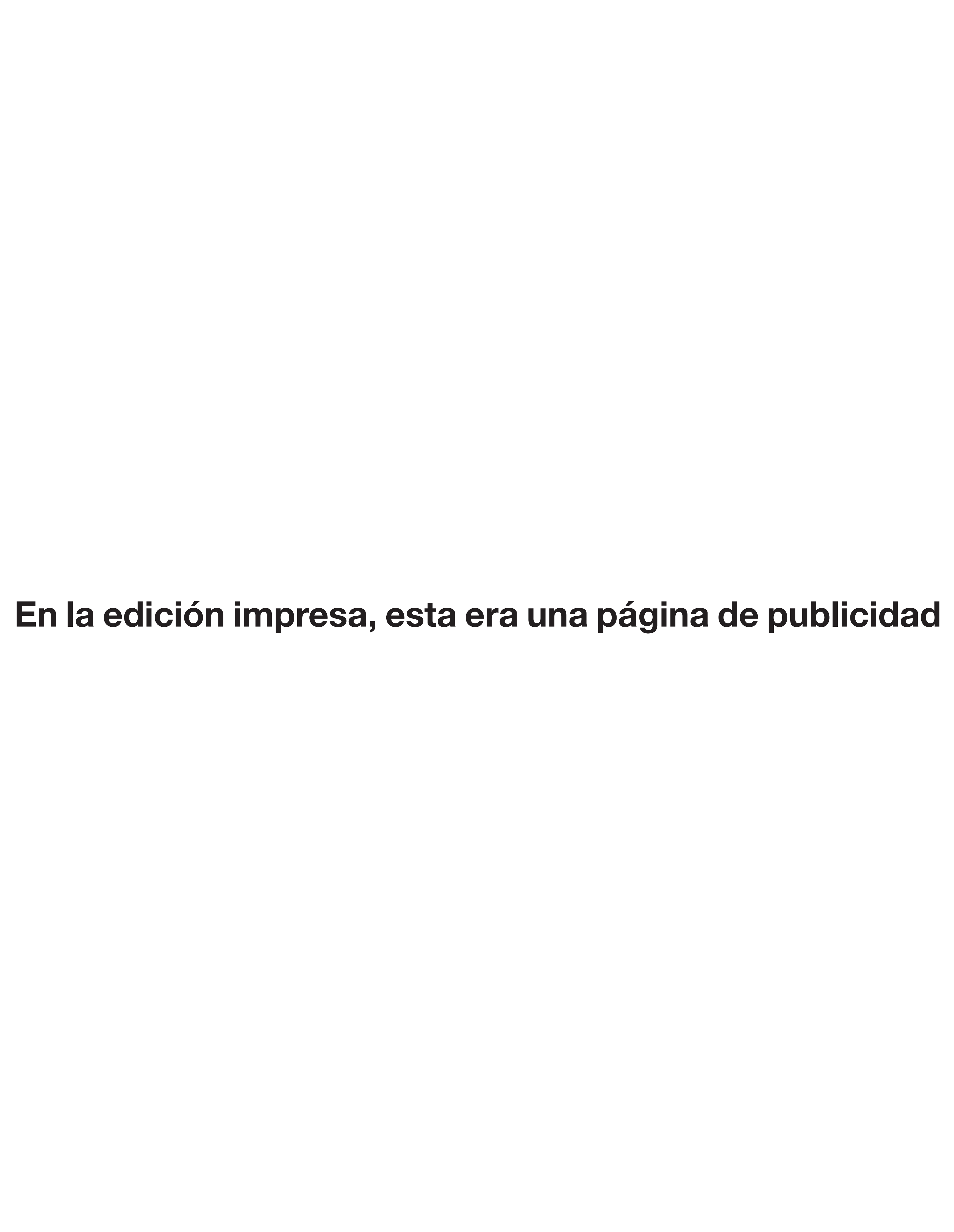

***ESPERÁBAMOS MÁS.** Sólo es posible un enfrentamiento directo contra otro jugador. Echamos en falta poder disputar ligas y torneos online.*

## Alternativas

**• Pro Evolution Soccer 3**
Su antecesor mantiene intactas la jugabilidad y la adicción. Sigue siendo de los mejores del género.
▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 92

**• Total Club Manager 2005**
Si lo tuyo son los despachos, el manager de EA es el mejor.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 90


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad




## Baloncesto huracanado

# NBA Live 2005

### La referencia

**NBA Live 2004**

- **Ambos simuladores ofrecen** un baloncesto espectacular y, sobre todo, muy realista.
- **En «NBA Live 2004» la inteligencia artificial** se hacía cargo de más tareas, que ahora pasan a nuestro control.
- **De la referencia nos gusta más** la recreación de las caras, son menos fotográficas pero más expresivas.

***Por fin ha acabado la pretemporada, la NBA ha vuelto y con ella el baloncesto más espectacular del mundo. ¿Y quién es el mejor jugador, el más rápido, el más ágil, el más chupón, vaya? Tú, por supuesto. ¡Échate a temblar, Kobe Bryant!***

Con más de diez años de experiencia a cuestas la serie «NBA Live» ya es desde hace un par de ediciones un simulador casi perfecto del mejor baloncesto del mundo, así que tiene "triple" mérito que «NBA Live 2005» haya conseguido volver a sorprendernos. ¿La causa? Búscala en sus nuevos modos de juego, sus toneladas de jugabilidad y en las muchas, muchas horas de diversión que ofrece.

### TÚ JUEGAS

Entre los modos de juego clásicos, que ya conocíamos, «NBA Live 2005» incluye los de uno contra uno, los partidos rápidos, la disputa de toda la temporada de la NBA o de sólo los apasionantes "playoffs" y el modo dinastía, este último reforzado con nuevas funciones de gestión de club como propietario y entrenador al nivel de los mejores manager de fútbol. Además, como la variedad de movimientos y jugadas disponibles es más abrumadora que nunca hay dos modos de entrenamiento, el individual y la escuela de mates. La novedad más llamativa es sin duda el modo fin de semana "All Star" con el famoso partido de

**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA** 3+
- Género: Deportivo
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: EA Sports
- Distribuidor: Electronic Arts Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible PVP Rec.: 47,95 €
- Web: *www.easports.com/games/nbalive2005/home.jsp* Muy completa, incluye consejos.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**
- **Modos de juego:** 9.
- **Jugadores:** Más de 300.
- **Número de equipos:** Todos los de la NBA, extras especiales.
- **Editor:** Sí, para crear un jugador o editar los existentes. También para ordenar las plantillas.
- **Multijugador:** Sí, internet o LAN.

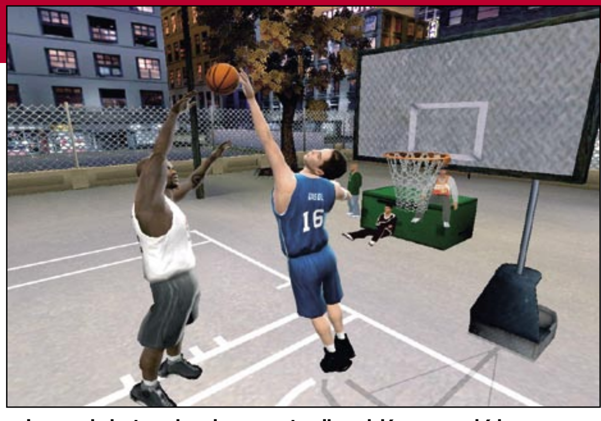
**ANALIZADO EN**
- **CPU:** Athlon XP 2700+ Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB, 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForceFX5900 Radeon 9600
- **Conexión:** Cable

**LO QUE HAY QUE TENER**
- **CPU:** Pentium 3, 700 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,9 GB
- **Tarjeta 3D:** 32MB
- **Conexión:** 56 Kbps

**MICROMANÍA RECOMIENDA**
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 1024 MB
- **Espacio en disco:** 2,2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForceFX 5600
- **Conexión:** ADSL




▲ Siente toda la fuerza del mejor baloncesto del mundo y juega con un realismo y una jugabilidad como nunca habías visto antes en tu PC. Es la hora del espectáculo, o, como dicen en la NBA: "It's ShowTime!".



▲ Los movimientos y jugadas a nuestra disposición son muchísimos.



▲ Las animaciones se salen lo mires por donde lo mires.




▲ La tercera generación del sistema "Freestyle" nos permite realizar nuevas fintas para dejar al contrario con dos palmos de narices.



▲ Los rostros de los jugadores se han reproducido perfectamente. Vamos, que no necesitarás mirarles la camiseta para saber quiénes son.

las estrellas entre Este y Oeste, el partido de "rookies" y los impagables concursos de mates.

Igualmente, también se han introducido novedades en el sistema de juego de la serie, y es que con «NBA Live 2005» la experiencia de juego es más personal que nunca. La cosa es que se han reducido al mínimo los tiros, pases y entradas a canasta automáticos gracias al nuevo motor "Freestyle Air", una extensión del sistema "Freestyle" para hacer fintas y malabarismos, pero aplicada a los movimientos en el aire. Es cierto que para realizar estos movimientos "Freestyle" con facilidad es muy recomendable utilizar un pad con dos palancas analógicas y al menos ocho botones, pero el resultado es un juego mucho más libre en el que podemos hacer, literalmente, lo que nos dé la gana.

Pero el baloncesto no es sólo entradas a canasta, es sobre todo un deporte de equipo, y en ese sentido «NBA Live 2005» da en la diana del realismo, porque en la cancha los jugadores controlados por la IA actúan como en la vida misma: se zafan del contrario, cortan por la zona, piden el balón, etc. Un magnífico baloncesto táctico en el que ▶▶

**Disfruta del mejor baloncesto del mundo en primera persona y controla todas y cada una de las facetas del juego**

## ¿QUIERES JUGAR EN LA NBA?




**NO ES UN SUEÑO, AL MENOS EN «NBA LIVE 2005»,** porque con el editor de jugadores nuevos te puedes crear tú mismo e incorporarte a cualquier equipo como una estrella más. El editor gráfico cumple con lo básico para modelar el rostro y el resto del aspecto físico y lo bueno es que puedes ponerte el nivel que quieras en las diferentes habilidades de juego. No es muy realista, pero no veas como subirá tu autoestima cuando le des una paliza a Tracy McGrady.




▲ Todos los equipos y los jugadores reales de la NBA están presentes en el juego. Y también una gran selección de las estrellas de todos los tiempos, además de los principales jugadores del viejo continente.




▲ Se han trasladado fielmente a la cancha de juego el estilo y las habilidades de cada estrella de la mejor liga del mundo.



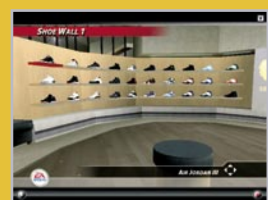

▲ Las jugadas en el aire están ahora bajo nuestro control. Podemos hacer lo que nos dé la gana.



▲ Los estadios de la NBA se han reproducido hasta el mínimo detalle. ¿Reconoces el de la imagen?

## POR LOS CUATRO COSTADOS





**MACHÁCALA.** Los mates son harina de otro costal en «NBA Live 2005» porque en las competiciones de mates se pone en marcha un motor exclusivo que nos permite ejecutar decenas de combinaciones en el salto, durante el vuelo y a la hora de machacar el aro. De alucinante para arriba, vamos.

**ME LO PIDO TODO.** El sistema de puntos al ganar partidos, competiciones o cumplir objetivos proporciona acceso a las zapatillas, camisetas oficiales, sudaderas, cintas y demás parafernalia de mercadotecnia de la tienda NBA. Asimismo, podemos aspirar a entrar en el exclusivo "Hall de la fama" para pasar a la historia.

**Las nuevas opciones garantizan una libertad de acción como nunca se había visto en la serie «NBA Live»**

►► cada jugador lee en todo momento la defensa rival y la jugada de ataque seleccionada.

El dinamismo del juego sale ganando porque no todo consiste en controlar al jugador que lleva el balón, hay que tener visión de juego para dar asistencias, realizar gloriosos "alley-oops", bloqueos para facilitar el tiro y, en defensa, anticipar las líneas de pase o realizar trampas dos contra uno para robar el balón.

### ¿ES DE VERDAD?

Pero si su sistema de juego es realista, el apartado gráfico sencillamente te quitará el hipo. En especial, las animaciones, tan geniales que ni viéndolas te las puedes creer. Menos mal que ahí están las repeticiones con cámara libre para degustarlas como se merecen.

El modelado de los jugadores es muy bueno, pero es que las caras son digitalizaciones que los convierten casi en clones; lástima que los rostros pierden la expresividad que sí tenían en anteriores entregas. Pero no se puede tener todo...

El escenario de juego, de la misma manera, también se ha mejorado lo suyo, con un mayor detalle en los graderíos de las canchas y elementos de la pista y una magnífica presencia de los distintos reflejos, sombreados y efectos de iluminación.

«NBA Live 2005» es, en fin, el mejor y más realista simulador de baloncesto que se ha hecho hasta la fecha, tanto por su sistema de juego, –que nos permite ocuparnos de facetas que hasta ahora controlaba la inteligencia artificial–, como por sus gráficos, animaciones, ambientación y puesta en escena, que garantizan una inmersión total, apabullante y superadictiva. Olvídate de la tele, a partir de ahora sólo verás baloncesto en tu PC. Prometido. ■ **A.T.I**

## Alternativas

**• FIFA 2005**
Si lo tuyo es el "deporte rey", no puedes dejar pasar este simulador. Genial.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 93

**• NHL 2005**
El gran olvidado del género, pero si te gusta el deporte con fuerza y garra, no te lo puedes perder.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 99

## Nuestra Opinión

***ESPECTÁCULO EN ESTADO PURO.** Juega el mejor baloncesto del mundo y haz saltar todos los registros. Es completo, realista y, sobre todo, muy divertido. Si lo tuyo es la canasta, no te lo puedes perder.*




**LO QUE NOS GUSTA**
- Los niveles de dificultad están muy bien ajustados.
- Por fin el juego en el aire depende únicamente de nosotros.
- Las animaciones son increíbles.

**LO QUE NO NOS GUSTA**
- No está Jordan ni la selección española, que sí estaba en «NBA 2004».
- Las defensas son algo exageradas.

**MODO INDIVIDUAL**

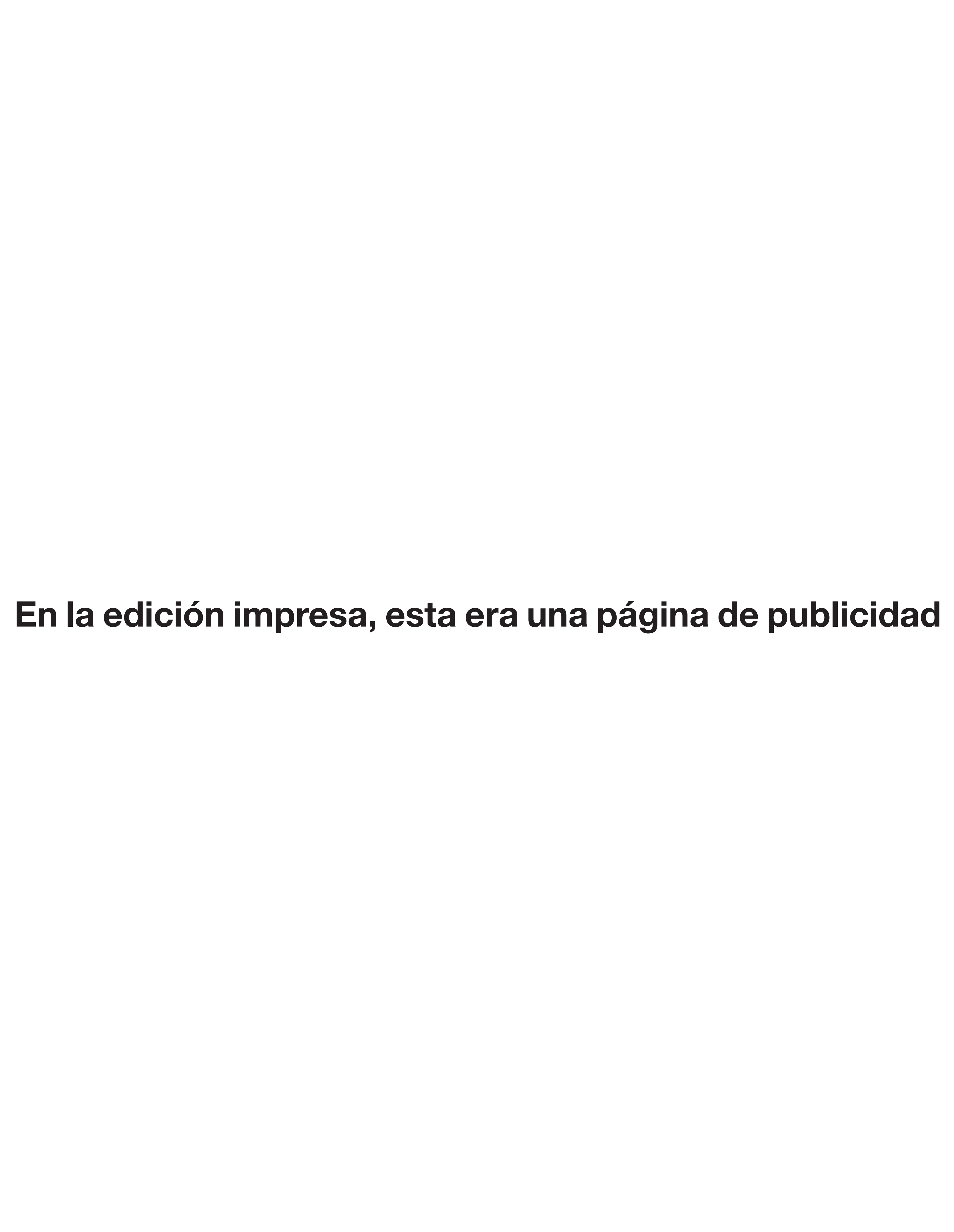
***►A TU MANERA.** La excelente física del balón y la IA llevan cada partido a un nivel para el que el término simulación se queda corto.*




**MODO MULTIJUGADOR**




***►SALTA A LA PISTA.** Realizar un "mate en la cara" o "dejar sentado" a un oponente humano es una experiencia que no tiene precio.*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



## Solo o en compañía

# Tribes: Vengeance

### La referencia

**Unreal Tournament 2004**

- **El modo individual de «Tribes Vengeance»** es mucho más sólido que el de «UT 2004».
- **«UT 2004» ofrece la posibilidad de combate con bots,** algo de lo que carece «Tribes Vengeance».
- **El planteamiento de «Tribes Vengeance» es más táctico,** mientras que la referencia apuesta por un tipo de acción aún más directa.

***¡Qué dura es la vida del aficionado a la acción multijugador! Hace tres semanas que no salgo de mi habitación, me ha dejado la novia y, para colmo, el cable del ADSL está empezando a echar humo... ¿Debería buscar un extintor?***

La acción multijugador está viviendo actualmente uno de sus mejores momentos, con la aparición casi simultánea de muchos y muy buenos títulos. La última entrega de la clásica serie «Tribes», una de las pioneras en este particular subgénero, es la última en apuntarse al carro, pero viendo su calidad tenemos claro que no va a tardar en hacerse un hueco entre los aficionados.

### ELIGE TUS ARMAS

La propuesta de «Tribes: Vengeance» no puede ser más simple y, a la vez, más atractiva. Se trata, en resumidas cuentas, de sumergirte en un universo futurista lleno de armas de última tecnología, conectarte a Internet, elegir entre los cientos de partidas disponibles y ponerte a disparar junto otros 31 usuarios en el mismo escenario, intentando que tu equipo cumpla antes con los objetivos de la misión.

Estos objetivos pueden ir desde capturar la bandera que está en la base rival y llevarla a la nuestra, a recolectar latas de combustible por todo el escenario, o proteger sólo nuestra base del equipo contrario.

**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA** 16+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Irrational Games/ Sierra
- **Distribuidor:** Vivendi **Nº de CDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95
- **Web:** ***www.tribesvengeance.com/us/*** Demo del juego, trailer, noticias de eventos. Muy completa.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**

- **Número de vehículos:** 4
- **Número de armas:** 12
- **Armaduras de combate:** 3
- **Armas simultaneas equipadas:** 3
- **Mapas multijugador:** 15
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** 6
- **Conexión:** Internet

**ANALIZADO EN**

- **CPU:** Pentium 4, 2,2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5200 Ultra 128 MB
- **Conexión:** ADSL

**LO QUE HAY QUE TENER**

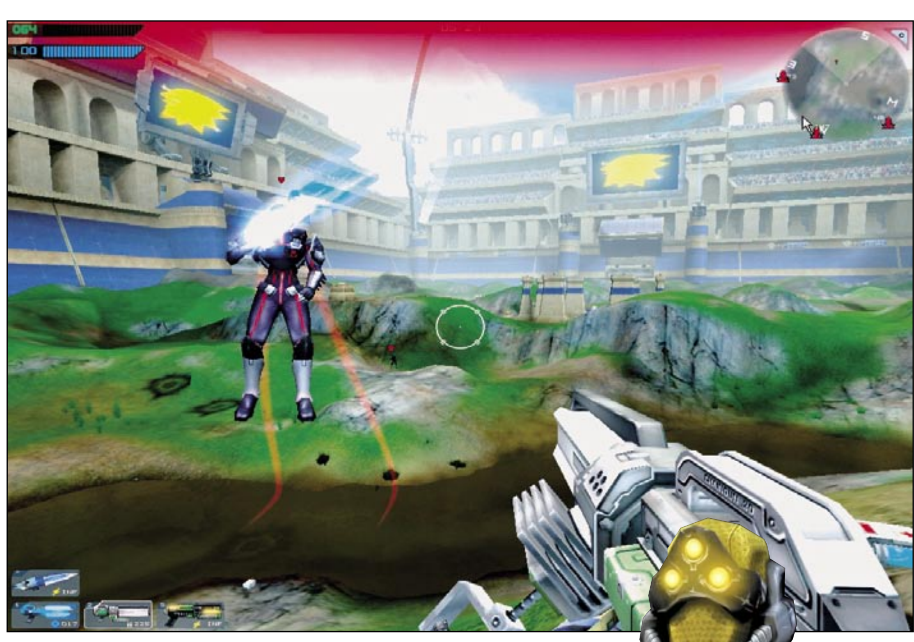
- **CPU:** Pentium III 1,3 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

**MICROMANÍA RECOMIENDA**

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3,7 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 4 FX 5700 128 MB
- **Conexión:** ADSL



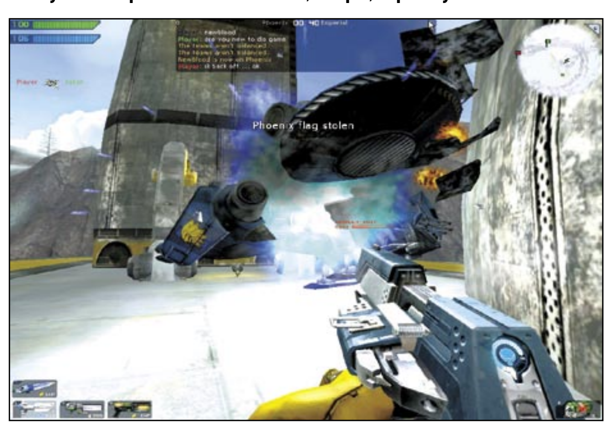
▲ Este estupendo juego de acción ofrece un modo para un jugador y varios modos de juego online. En ambos el resultado es el mismo: acción por los cuatro costados.



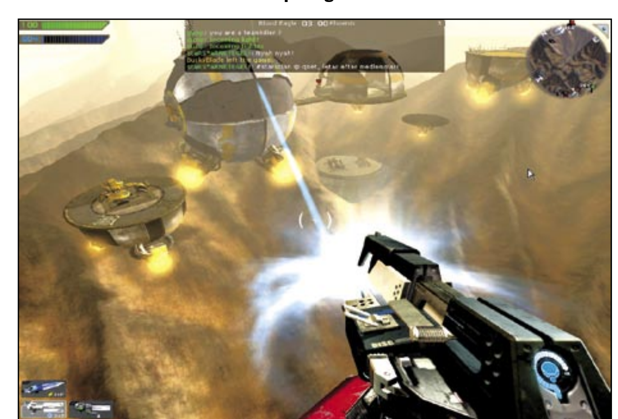
▲ La acción es tan rápida que casi nos tenemos que guiar por las estelas que dejan los jet packs de los contrarios. Hay que tener buenos reflejos.



▲ Hay cuatro tipos de vehículos: rover, tanque, cápsula y barco de asalto.




▲ No olvides nunca esta máxima: protegerás la base con tu vida.



▲ Gracias al uso del jet pack, la acción cobra una nueva dimensión. ¡Uuuuy, qué alto está estoooo!

Por supuesto, antes de saltar a la arena tenemos que configurar el personaje y «Tribes Vengeance» ofrece en esta apartado amplias posibilidades, ya que podemos elegir entre tres armaduras de combate y doce armas muy distintas entre sí. Las armaduras van desde la más ligera a la más pesada, influyendo directamente en el daño que recibimos y en la rapidez de nuestras acciones. Además, todas incluyen un jet pak que nos permite impulsarnos para volar durante algunos segundos, añadiendo mucha emoción a los enfrentamientos. Respecto a las armas, están muy bien diferenciadas y hay ametralladoras, lanzallamas, misiles guiados, etc.

Eso sí, no pienses que eliges el equipo, te metes en la batalla y hasta la próxima. No, «Tribes Vengeance» es mucho más que eso. Los escenarios cuentan con bases, una para cada equipo y dentro de la base hay unos centros para modificar nuestro equipo con rapidez en cualquier momento. ¿Que nos está pasando por encima el equipo contrario y queremos cambiar de táctica de ▶▶

**Armaduras, una decena de poderosas armas y 32 usuarios combatiendo a la vez. Así es «Tribes Vengeance»**

## MARCANDO LA DIFERENCIA



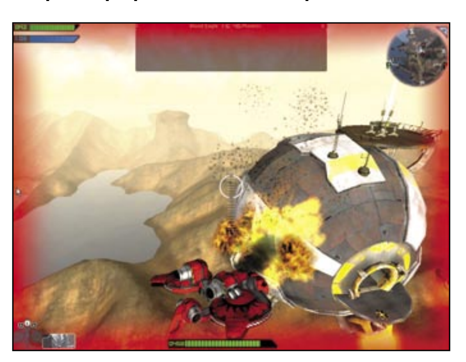


**CAMBIAR EL EQUIPO DEL PERSONAJE.** Éste es uno de los detalles que más nos ha gustado de «Tribes Vengeance», y una de las cosas que harás con más frecuencia en los escenarios. Para ir adaptándote a las estrategias del otro equipo y del tuyo propio, en función de las necesidades de la batalla, podrás elegir una nueva armadura o una combinación de armas más eficaz en cada momento.

**DOMINAR LOS CIELOS.** Este juego añade una nueva dimensión a los enfrentamientos al proporcionarnos un jetpak con cada armadura. Con él podemos tomar impulso y acceder a sitios de otra manera inalcanzables, o volar durante unos segundos para desatar una lluvia de fuego desde el cielo. Los vehículos voladores, además, nos ofrecen más autonomía aérea y se controlan mucho mejor, permitiendo acciones más complejas.




▲ Elegir en cada momento la armadura y el armamento adecuado es imprescindible. ¡Qué bien que en la base hay un aparato que permite cambiarlos rápidamente!



▲ El ataque desde el aire es continuo, no solo gracias al jet pack, sino a las naves voladoras.



▲ El motor gráfico de «Unreal» se ha aprovechado para darle a «Tribes» una ambientación soberbia.



▲ Si quieres llegar a algún lado en este juego el trabajo en equipo es fundamental. ¡No pierdas nunca de vista a tus compañeros!

## ¡A JUGAR TÚ SOLITO!



**NO TODO VA A SER MULTIJUGADOR.** Aunque no es habitual en los títulos orientados a la acción online, los chicos de Irrational Games han dotado a «Tribes Vengeance» de un modo individual. Lejos de ser una mera comparsa del online, se trata de una campaña de más de 10 horas de duración.

> *El modo individual nos mete en la piel de seis personajes distintos a lo largo de varias misiones muy animadas*

▶▶ ataque? Nos vamos allí y en unos segundos cambiamos de armadura, de arma o de ambas cosas.

### ACCIÓN TÁCTICA

Con este sistema de juego está claro que el componente estratégico está muy presente en todo el juego. Por si esto fuera poco, por el mapa hay diseminados vehículos, tanto terrestres como voladores, que podemos emplear y que aportan variedad a los combates.

Pero es que, además de variado, «Tribes» es un juego muy bien equilibrado, en el que todos sus elementos van encaminados a lograr un sistema de juego que mezcle la acción trepidante con elementos tácticos de trabajo en equipo. Es un juego con mucha profundidad, capaz de satisfacer a los equipos más exigentes a nivel cooperativo, pero también con una carga de acción inmensa, donde no te puedes descuidar ni un momento.

### TAMBIÉN PARA UN JUGADOR

Para redondear, «Tribes» no es sólo una experiencia multijugador. Aunque el principal atractivo del juego es el modo online, sus creadores han diseñado un modo individual, un añadido totalmente nuevo dentro de la serie, que permite no sólo coger práctica para los combates online, sino también disfrutar de un buen juego de acción en primera persona con una buena historia y entidad propia. Aunque por sí solo este modo no llega a la altura de títulos como «Far Cry», sí resulta interesante y variado.

Y, en fin, si a todo esto le añadimos un acabado técnico sobresaliente, el resultado es un juego muy completo, muy bien equilibrado y, sobre todo, tremendamente jugable. Imprescindible para cualquier aficionado a la acción. ■ M.J.C.

## Alternativas

**• Doom 3**
Una experiencia de terror en estado puro. Con más énfasis en el modo individual.
▶ Más inf. MM 116 ▶ Nota: 98

**• Star Wars Battlefront**
También orientado al modo multijugador, te permite revivir el universo Star Wars.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 90

## Nuestra Opinión

***ESTUPENDA ACCIÓN, ONLINE Y OFFLINE.*** ***Enfúndate una flamante armadura de combate, busca un equipo de colegas en la red y sumérgete en la batalla. O si lo prefieres, juega una completa campaña individual.***




### LO QUE NOS GUSTA

- El nuevo modo individual, que permite tener dos juegos por el precio de uno.
- El inteligente diseño de los escenarios, que favorece el trabajo en equipo que propone el juego.

### LO QUE NO NOS GUSTA

- Carece de bots con los que librar combates multijugador.
- Los escenarios son un poco pequeños.

### MODO INDIVIDUAL

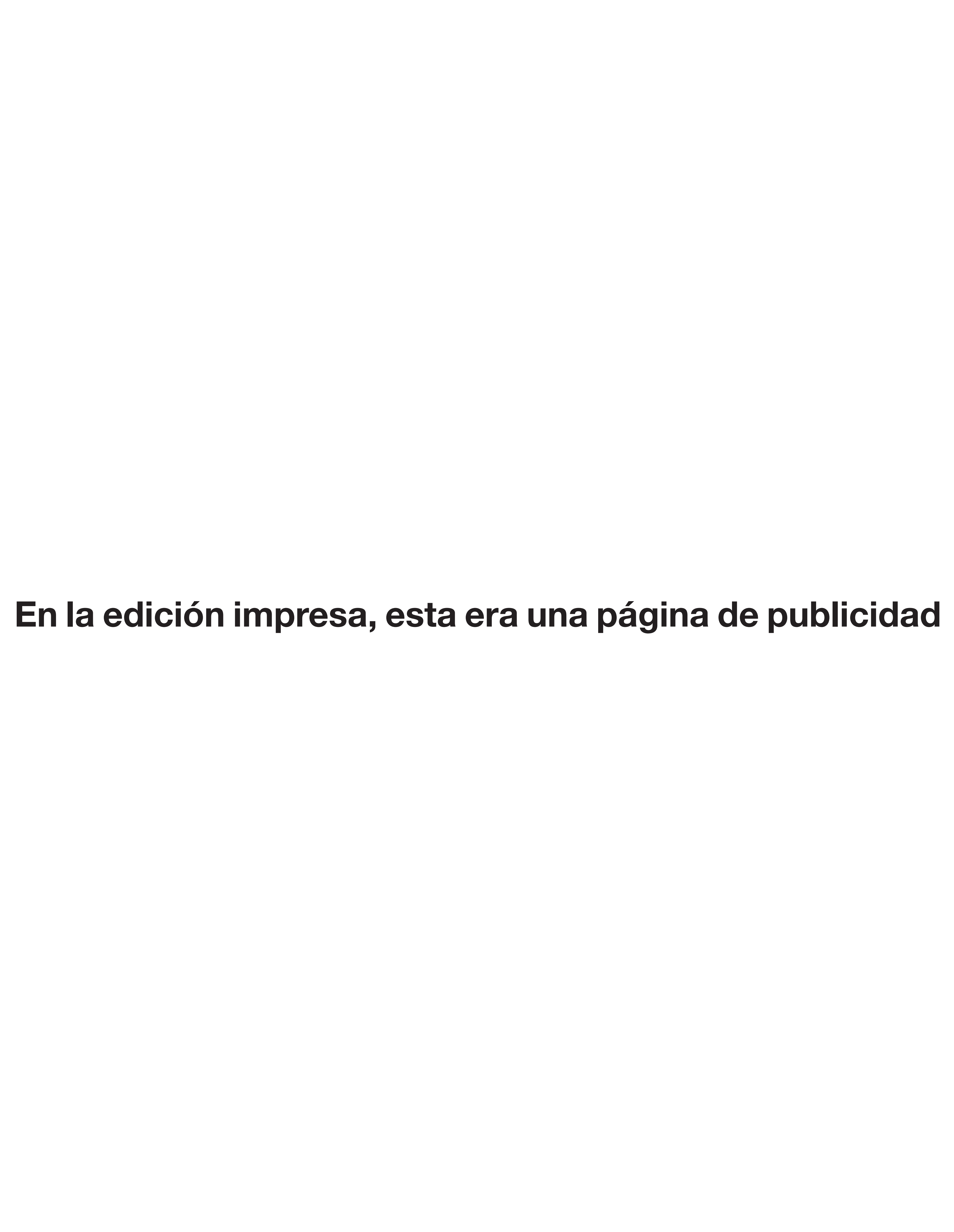
▶ ***MUY COMPLETO.*** *Gráficos de lujo, una historia con seis personajes y varias épocas temporales, un buen control y un desarrollo interesante.*

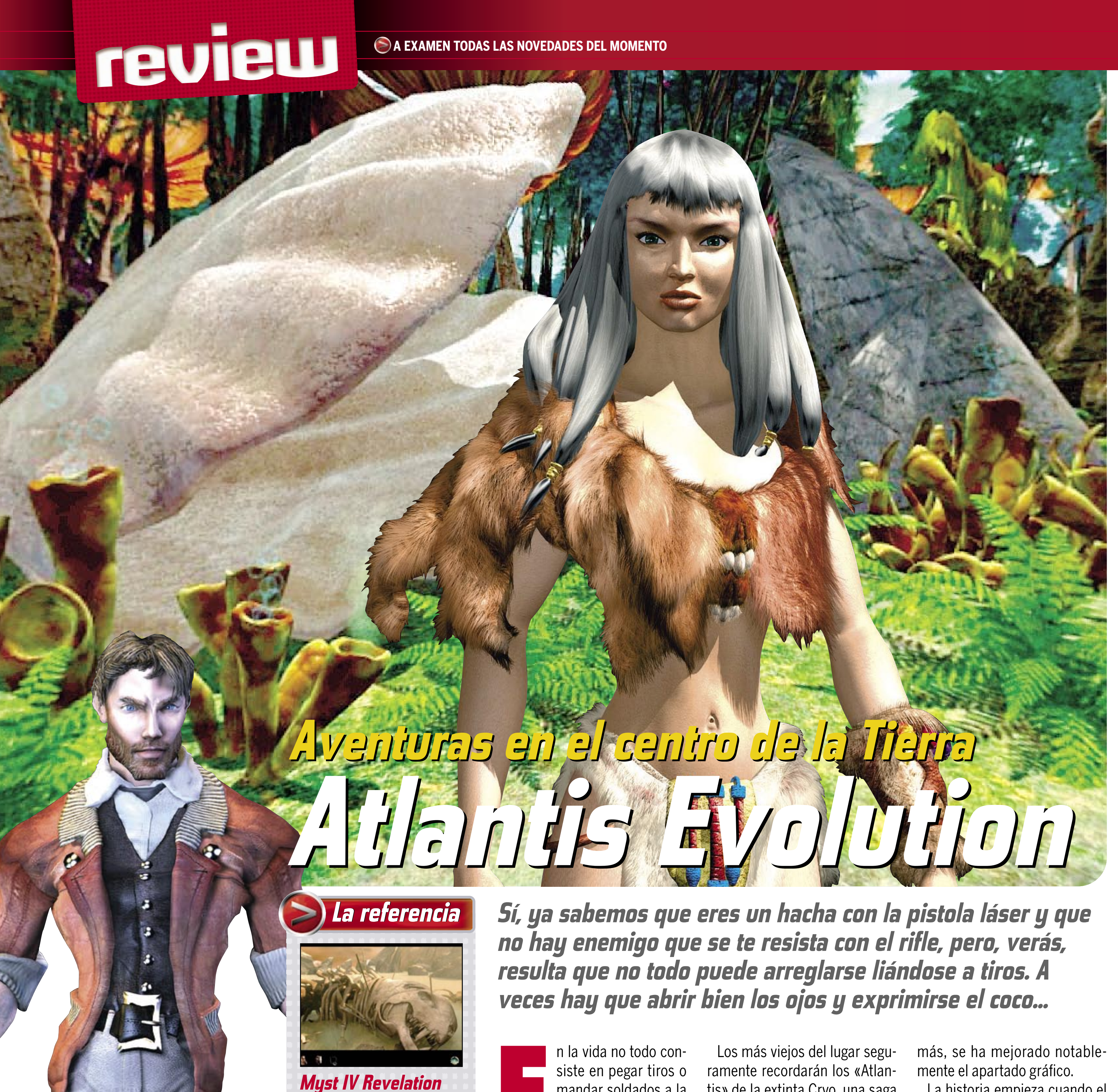



### MODO MULTIJUGADOR




▶ ***ACCIÓN INTELIGENTE.*** *La acción es continua y el elemento táctico está siempre presente, para los que exigen algo más que disparar sin descanso.*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



## Aventuras en el centro de la Tierra

# Atlantis Evolution

**La referencia**

### Myst IV Revelation

- **«Atlantis Evolution»** tiene más sentido del humor que «Myst IV».
- **El sistema de juego es parecido:** perspectiva en primera persona y puntero "inteligente", pero «Atlantis» da un paso más: decorados con movimiento, personajes con los que hablar...
- **Ambos tienen un interesante acabado gráfico,** aunque sus ambientaciones son diferentes.

***Sí, ya sabemos que eres un hacha con la pistola láser y que no hay enemigo que se te resista con el rifle, pero, verás, resulta que no todo puede arreglarse liándose a tiros. A veces hay que abrir bien los ojos y exprimirse el coco...***

En la vida no todo consiste en pegar tiros o mandar soldados a la batalla. A veces, también se pueden resolver las cosas conversando con la gente y observando bien todo lo que pasa. Vale, puede que no sea tan trepidante, pero te aseguramos que puede ser igual de emocionante y, sobre todo, muy, pero que muy divertido.

Los más viejos del lugar seguramente recordarán los «Atlantis» de la extinta Cryo, una saga de aventuras gráficas que tuvo bastante éxito entre los aventureros. Pues bien, este «Atlantis Evolution» viene a ser la cuarta entrega de la serie (y la primera de lo que se espera sea una nueva trilogía). El concepto de juego se ha respetado, aunque el protagonista es nuevo y, además, se ha mejorado notablemente el apartado gráfico.

La historia empieza cuando el barco en el que viaja Curtis Hewitt, un fotógrafo aventurero de principios de siglo, se hunde en medio de ningún sitio y nuestro héroe, por una de esas cosas de la vida, acaba en medio de una extraña civilización que adora a unos dioses demasiado estrictos (y demasiado tecnológicos), que

**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA** 12+
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** The Adventure Company/Dreamcatcher
- **Distribuidor:** Virgin Play **Nº de CDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95
- **Web:** *atlantisevolution.com* Visita prescindible.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**
- **Personajes controlables:** 1, Curtis Hewitt
- **Ambientación:** Principios de siglo, fantástica.
- **Acciones disponibles:** Hablar, interactuar con escenario, usar objetos.
- **Minijuegos:** Sí.

**ANALIZADO EN**
- **CPU:** Pentium 4 2,8
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700

**LO QUE HAY QUE TENER**
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 64 MB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

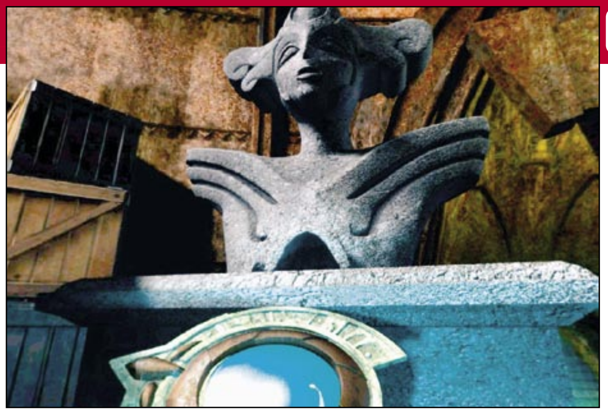
**MICROMANÍA RECOMIENDA**
- **CPU:** Pentium 1 GHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB



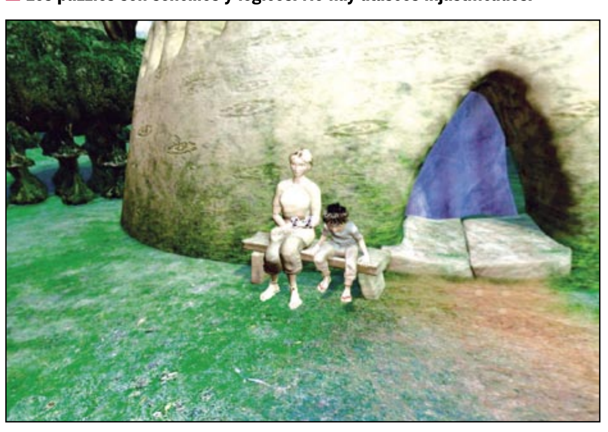
▲ Usa tu ingenio y tus dotes de observación en el papel de un intrépido aventurero para salir adelante en esta estupenda aventura, repleta de personajes misteriosos, exóticos escenarios e intrigantes puzzles.




▲ Todo el juego destila el aire de las historias de aventuras clásicas, como en las novelas de Salgari o en las películas de Indiana Jones. Además, está traducido al castellano.



▲ Los puzzles son sencillos y lógicos. No hay atascos injustificados.



▲ El cursor es "inteligente" y cambia según lo que se pueda hacer.



▲ Al hablar con los personajes puedes elegir el tema que quieras, mediante un sencillo sistema de iconos.

parecen empeñados en lavarle el cerebro y convertirle en un esclavo para el resto de su vida. La cosa pinta mal y además huele a cuerno quemado; vamos, que todo apunta a que unos malos muy malos están aprovechándose de una pobre gente.

A partir de ahí, el aventurero, al que controlamos directamente en una perspectiva de primera persona, deberá ir poco a poco desentrañando el misterio. ¿Que cómo? Pues a base de usar el sentido común, porque aquí de lo que se trata es de hablar con los personajes que te encuentres, observar lo que pasa, acumular información, en definitiva, y luego ir resolviendo los pequeños puzzles y minijuegos que nos permitan avanzar. Tu mejor aliado es tu ingenio y, claro, los objetos que vayas encontrando a tu paso y que, combinados con otros objetos o con elementos del escenario, provocarán distintos efectos que activan el desarrollo de la historia.

## UNA HISTORIA EN PRIMERA PERSONA

Para que no pierdas detalle, el juego está totalmente doblado y subtitulado al castellano. Tu percepción de lo que pasa es ▶▶




## EL PROTA, UN CLÁSICO




**UN AVENTURERO COMO DIOS MANDA.** O sea, a la vieja usanza. El héroe es guapetón, alto, un poco bocazas y un poco listillo. Y sobre todo le sobra encanto por los cuatro costados. El problema es que se ha metido en un lío bien gordo, ¿o es que no te lo parece dar un salto dimensional y aparecer en una isla en la que todo el mundo está empeñado en "reciclarte"? Y, bueno, no tiene nada claro que vaya a salir ileso del asunto. Pero para eso estás tú.

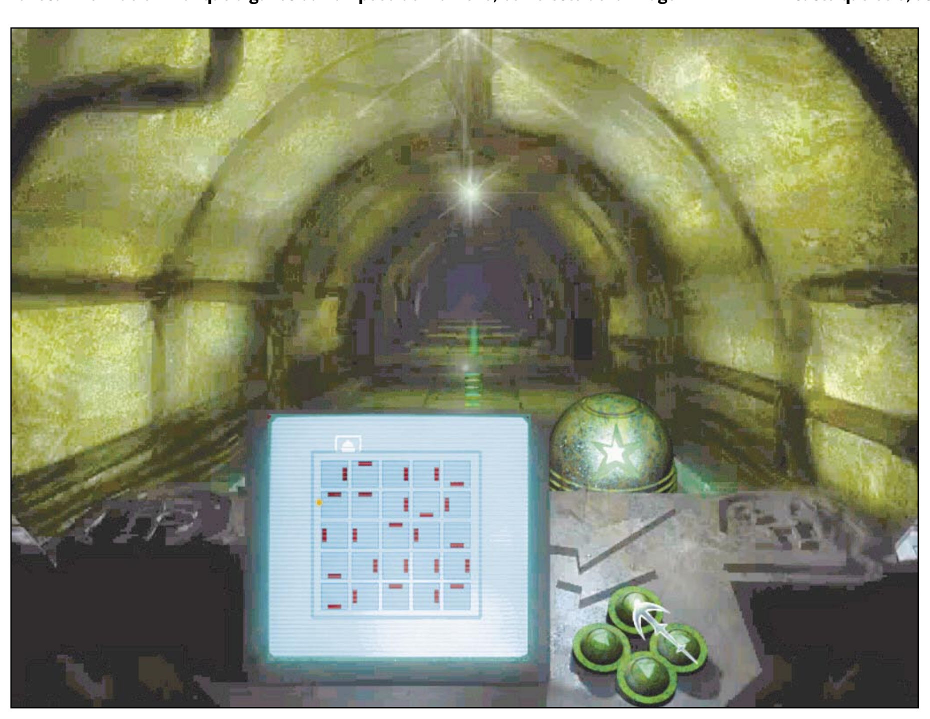





▲ El juego está literalmente repleto de personajes con los que hablar para obtener ayuda y valiosa información. Aunque algunos dan un poco de mal rollo, como este de la imagen.




▲ Aunque el juego no es de precisamente de miedo, a lo largo de la aventura te llevas algún susto que otro, así que ándate con cuidado.



▲ A veces tienes que superar pequeños minijuegos como éste, que consiste en dirigir una especie de vagón por un laberinto de túneles, sin mirar otra cosa que no sea el radar, y evitando las rayas rojas.

**Recoge objetos, busca información, habla con la gente y no pares de correr: los guardias te persiguen...**

▶▶ la misma que tendrías si lo vieses a través de los ojos del protagonista. El manejo es sencillo: con un puntero, que cambia de forma cuando puedes interactuar con algo, te mueves por diversos escenarios fijos prerrenderizados en los que hay puntos "calientes", directamente relacionados con la resolución del puzzle que te permita seguir adelante. Una novedad que se ha introducido para aportar realismo son elementos tridimensionales móviles en los escenarios, como humanos trabajando, animales o cortinas agitándose con el viento. El resultado es muy positivo y contribuye a crear cierta sensación de vida en los escenarios. Además, cuando pasa algo importante, se introducen pequeñas escenas cinemáticas, que amenizan la aventura.

«Atlantis Evolution» es una estupenda oportunidad de vivir en primera persona todas las emociones de una novela o una película, recuperando ese estilo aventurero de personajes como Indiana Jones. No es muy original, es cierto, pero si lo que buscas es pasar un rato emocionante no te defraudará.■ **L.E.C.**

## Alternativas

• **Broken Sword El Sueño del Dragón**
Una fantástica aventura en 3ª persona con toques de acción.
▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 90

• **Syberia 2**
También una aventura gráfica pero con protagonista femenina y mucho más dinámica.
▶ Más inf. MM 111 ▶ Nota: 90

## NADA DE AGOBIARSE





**POCO A POCO.** El secreto de una buena aventura gráfica es que los puzzles sean lógicos, porque si no el atasco puede ser monumental y el enfado ya ni te contamos. Afortunadamente, «Atlantis Evolution» cumple con estos requisitos y, para que no te vuelvas loco, la dificultad va aumentando a medida que avanzas en la historia.

**DISFRUTA DEL PAISAJE.** Porque mientras recorres los interminables escenarios, tanto interiores como exteriores, en busca de pistas que te permitan averiguar más sobre lo que sucede, tienes delante de ti un mundo extraño y hermoso, con diseños que dejan en mantillas las creaciones de los arquitectos y escultores más vanguardistas.

## Nuestra Opinión

***RESUELVE EL MISTERIO.** Habla con todo el mundo, explora los escenarios en busca de pistas, resuelve todo tipo de puzzles y descubre el misterio de la Atlántida. Si eres aficionado a las aventuras clásicas no te lo puedes perder.*




### LO QUE NOS GUSTA

- Todo el juego tiene un atractivo aire a historia de aventuras clásica.
- El punto de partida es de lo más emocionante y misterioso.

### LO QUE NO NOS GUSTA

- La forma de plantear las cosas, el diseño, la historia... todo es lo mismo de siempre. Se echa de menos un poco de innovación dentro de su género.

**MODO INDIVIDUAL**

***VIVE LA AVENTURA.** Su planteamiento es clásico, pero está bien resuelto y los puzzles tienen la dificultad justa para mantenerte atado al juego.*



# La Guerra Total 1939-1945 Axis & Allies

*Todo va de maravilla... les hemos quitado la India a los británicos, estamos ocupando el Norte de África. ¿Cómo? ¿Los americanos están en Europa? A ver si no fue tan buena idea jugar con Alemania.*



▲ En las batallas multijugador, en las que pueden participar hasta doce jugadores, se pueden montar auténticas refriegas.

Quizá sea por el reciente 60º aniversario del Desembarco de Normandía, pero el caso es que últimamente hemos tenido una auténtica avalancha de juegos basados en la Segunda Guerra Mundial. Y eso no pueden ser más que buenas noticias para los estrategas. Por una parte porque disfrutamos de un aluvión de juegos de nuestro género favorito y, por la otra, porque se trata de uno de los conflictos bélicos con más gancho entre los aficionados a la estrategia de todo el mundo.

El último en engordar esta lista, por ahora, es «Axis & Allies», un juego de estrategia en tiempo real, sí, al más puro estilo "construye y conquista", pero con importantes e interesantes novedades que lo hacen especialmente jugable y adictivo.

Pues sí, resulta que se ha liado una bien gorda en el mundo y

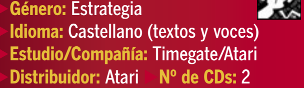


## La referencia

### Codename: Panzers

- **Ambos son similares en su planteamiento,** pero «Axies & Allies» ofrece además un modo de juego mundial por turnos.
- **En realismo gana «Panzers» de calle,** que reproduce los diseños de los vehículos y armas casi al milímetro.
- **Nuestra referencia es muy superior** en su apartado gráfico a «Axies & Allies».

## INFOMANÍA



**FICHA TÉCNICA**
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Timegate/Atari
- **Distribuidor:** Atari **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95
- **Web:** *www.atari.com/axisandallies/content.html* Mucha información y en castellano.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**
- **Modos de juego:** 3, campaña, 2ª Guerra Mundial, escaramuza.
- **Bandos:** URSS, EEUU, Reino Unido, Alemania y Japón.
- **Generales para cada civilización:** 4
- **Unidades:** Tierra, mar y aire.
- **Editor:** Sí, de mapas.
- **Multijugador:** Sí (2-12 jugad.)

**ANALIZADO EN**
- **CPU:** Pentium 4, 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL

**LO QUE HAY QUE TENER**
- **CPU:** Pentium 4, 1,5 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 3
- **Conexión:** 56 Kbps

**MICROMANÍA RECOMIENDA**
- **CPU:** Pentium 1 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** No requiere



▲ Puedes dirigir a un país entero en un mapa del mundo y con un sistema de juego por turnos o a un grupo de soldados en batallas en tiempo real. También puedes competir con tus amigos en escaramuzas multijugador.



▲ Hay unidades aéreas y marítimas, además de las terrestres.





▲ Cada edificio sólo puede producir un número limitado de regimientos, a los que proporciona suministros, siempre y cuando estén dentro del perímetro.



▲ Hay edificios que te proporcionan dinero para poder producir nuevas unidades o mejoras tecnológicas. Pero también debes vigilar los suministros.

tendrás que elegir, de entrada, cuál será tu papel en la guerra. Puedes guardar el casco en el armario y convertirte en el jefe del Estado Mayor de una de las potencias (Unión Soviética, Estados Unidos, Alemania, Reino Unido y Japón) o ponerte el uniforme de comandante de campo y lanzarte a la batalla a las órdenes de uno de los dos bandos globales (Aliados o Eje).

En el primer caso, diriges a tu país en un mapa del mundo dividido en territorios, estilo "Risk". Cada territorio produce una cantidad de riqueza que puedes invertir en comprar ejércitos y, en tu turno, puedes mover tus efectivos y realizar un ataque. Las batallas se resuelven automáticamente, pero también puedes decidir jugarlas y pasar al modo "estrategia en tiempo real". La primera potencia que conquiste dos capitales enemigas gana.

En el segundo modo de juego, asumes el rol de comandante, construyendo una base, defensas, vigilando los recursos y ▶▶

*Tú eliges cuál va a ser tu camino en la guerra, el de un hombre de estado que maneja un país, o el de un comandante que dirige las batallas de sus ejércitos*

## IMÁGENES DE ARCHIVO



**AIRES DE DOCUMENTAL.** «Axis & Allies» también participa de la última moda en los juegos de la Segunda Guerra Mundial: incluir imágenes de archivo. Así, si ganas la guerra, por ejemplo con los alemanes, verás imágenes de archivo de entradas victoriosas del ejército germano en distintas ciudades. Mejor que una cinemática, sin duda.



▲ Los ingenieros construyen defensas estáticas de tres tipos: antiaéreas, bunkers y artillería, cada una con su utilidad específica. Para la infantería, los búnkers; para los blindados, la artillería; y los antiaéreos para bombarderos.



▲ Mandar a tus hombres a la carnicería no es buena idea. Los regimientos curan si vuelven a la base.



▲ En la campaña vas librando batallas en distintos lugares. Del Alamein, por ejemplo, pasas a Guadalcanal.



▲ Cada uno de los bandos tiene sus propios edificios y voces, y algunas unidades específicas que cambian la experiencia de jugar con uno o con otro.

**«Axis & Allies» pone a nuestra disposición montones de opciones de juego, además de dos modos distintos**

▶▶ produciendo tropas para lanzarlas a la batalla. O sea, en la misma onda de juegos como «C&C: Generals» o «Stacraft», aunque con algunas innovaciones interesantes.

Una de las destacadas, por ejemplo, es que en «Axis & Allies» no diriges unidades, sino regimientos enteros, lo que te permite manejar con más facilidad grandes grupos de unidades. Además, tienes que vigilar los suministros construyendo almacenes, que aumentan el perímetro de suministros de la base, dando ventaja a tus tropas que luchen dentro de él. ¿Quieres más? Pues en las misiones combates junto a aliados a los que puedes dar órdenes indirectas del tipo "defiende esta posición" o "explora esta zona", lo que te ofrece nuevas posibilidades estratégicas. O sea, que el apartado táctico es muy completito y está muy currado.

### DIRECTO Y SENCILLO

Pero «Axis & Allies» es sobre todo un juego muy directo y accesible, que quizá sacrifica el excesivo realismo o la espectacularidad gráfica de otros títulos, como «Blitzkrieg» o «Codename: Panzers», en favor de una jugabilidad muy alta y un enorme abanico de opciones. Esto consigue que desde los primeros compases te familiarices con el juego y sientas ese "enganchón" que te impedirá levantarte de la silla hasta haber completado la campaña entera.

Los aficionados a la estrategia más severos y concienzudos quizá no encuentren aquí el título de sus sueños, pero la gran mayoría de seguidores del género disfrutarán de lo lindo con este juego, que además es ideal para aquellos que estén pensando en introducirse en el género de la estrategia y busquen algo accesible para empezar. ■ L.E.C.

## Alternativas

• **Soldier: Heroes de la Segunda Guerra Mundial**
Un juego de estrategia con un tono mucho más arcade.
▶ Más inf. MM 115 ▶ Nota: 80

• **Rise of Nations**
En este juego también se combina una parte por turnos con otra de tiempo real.
▶ Más inf. MM 102 ▶ Nota: 94

## ¿POR TURNOS?





**LA GUERRA MUNDIAL.** Sí, por turnos, pero no te asustes, que no es más que una posibilidad que ofrece el juego de vivir la guerra desde un punto de vista global. Te mueves por los territorios, vigilas a tus aliados, consigues dinero y luego, si quieres, disputas las batallas in situ con los efectivos que hayas decidido previamente enviar.

**LAS ALIANZAS FUNCIONAN.** En este modo de juego controlas a una de las naciones, pero las alianzas se mantienen. Es decir, que Reino Unido, URSS y EEUU luchan contra Alemania y Japón. Aunque no puedes coordinarte con tus aliados, controlados por la IA, si te echarán una mano.

## Nuestra Opinión



***LA GUERRA MUNDIAL AL ALCANCE DE TODOS.** Elige tu modo de juego, global o campaña, y lánzate a la guerra sin perder ni un segundo. Divertido, directo, adictivo y sobre todo muy jugable.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

### LO QUE NOS GUSTA

- Todo está orientado a la jugabilidad.
- El modo de juego global es muy gracioso y refrescante.
- Cada bando tiene sus propias voces y edificios.

### LO QUE NO NOS GUSTA

- No es un dechado de realismo.
- Quizá a algunos les parezca que peca de superficial en su planteamiento.

### MODO INDIVIDUAL

***▶SALTA DE BATALLA EN BATALLA.** La campaña es muy dinámica y vas cambiando de ejército y de escenario como quien se cambia de gorra.*



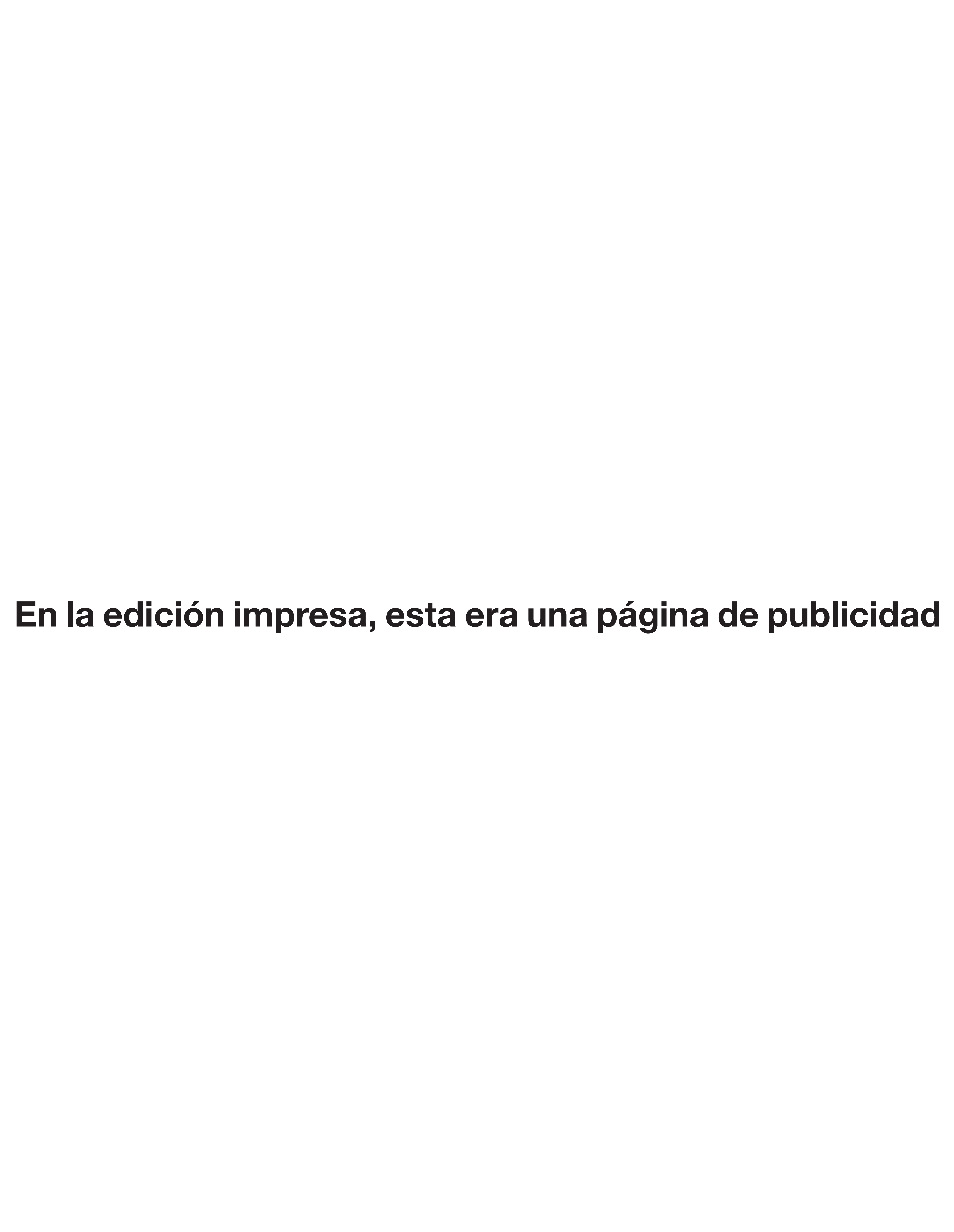
80

### MODO MULTIJUGADOR



80

***▶ACCIÓN A TOPE.** El juego es tan rápido y directo que en el multijugador saltan chispas. Además permite partidas con hasta 12 jugadores.*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

*Vamos al parque*

# Roller Coaster Tycoon 3

**Tres veces nos hemos montado ya en la montaña rusa... y cuatro en la lanzadera, dos en el gusano loco y siete en el tornado. ¡Y sólo nos hemos mareado en dos ocasiones! ¿Habrá algo más divertido que un parque de atracciones?**

Puedes llamarlos parques de atracciones, parques temáticos o como quieras, pero el caso es que estas zonas de ocio son cada vez más populares y más grandes. Aun así siempre hay alguien que no se queda satisfecho, que quiere una montaña rusa más rápida, una lanzadera más alta... Para todos ellos, llega esta nueva entrega de la serie «Roller Coaster Tycoon», que no sólo te permite crear tu propio parque, sino, incluso, montar en las atracciones.

## EL MEJOR TRABAJO DEL MUNDO

En general tu tarea es gestionar un parque de atracciones y cumplir con los objetivos de los distintos escenarios que el juego te va proponiendo: conseguir una cantidad de dinero, aumentar la satisfacción de los clientes, etc... Para ello dispones de un control total sobre cada uno de los aspectos relacionados con el parque y no, no exageramos. Tienes que diseñar desde el trazado (incluyendo, los quioscos, la vegetación o el precio de las entradas) hasta las propias atracciones, todo ello con un nivel de detalle realmente elevado. Y es que hay atracciones para todos los gustos, infantiles, acuáticas... e incluso puedes agruparlas se-

### La referencia

**Roller Coaster Tycoon 2**

- **En ambos se trata de lo mismo,** crear un parque de atracciones, pero la referencia tiene muchas menos opciones de construcción y gestión.
- **En la anterior entrega de la serie no se puede** montar en todas las atracciones. Ahora ya sí.
- **El salto de las 2D a las 3D** es toda una revolución en la serie.

## INFOMANÍA

**FICHA TÉCNICA** 3+

- **Género:** Estrategia/gestión
- **Idioma:** Castellano (Textos)
- **Estudio/Compañía:** Frontier/Atari
- **Distribuidor:** Atari **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95
- **Web:** *www.atari.com/rollercoastertycoon/* En castellano, con mucha información. Interesante.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**

- **Modos de juego:** 2, escenarios y cajón de arena.
- **Atracciones:** Más de 30.
- **Temas:** 4, terror, oeste, aventuras y ciencia ficción.
- **Editores:** Sí, cuatro distintos. Tiene editores de gente, escenarios, montañas rusas y edificios.

**ANALIZADO EN**

- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700

**LO QUE HAY QUE TENER**

- **CPU:** Pentium III 733 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 600 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB.

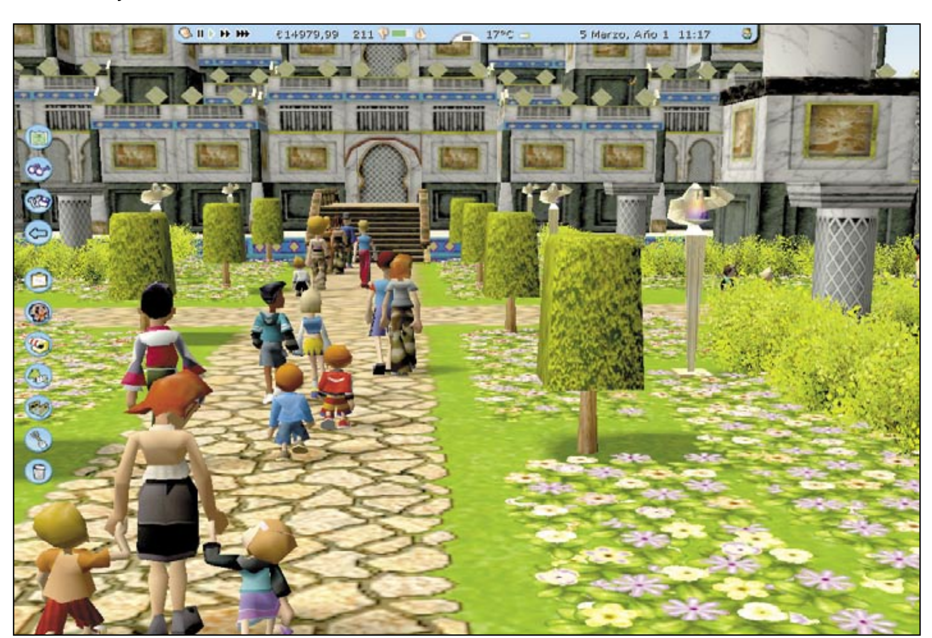
**MICROMANÍA RECOMIENDA**

- **CPU:** Pentium 1 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700





▲ Construye el parque más espectacular y gestiona hasta el último detalle de su funcionamiento. Y luego, prueba tú mismo todas y cada una de las atracciones. ¡Muérete de envidia Port Aventura!



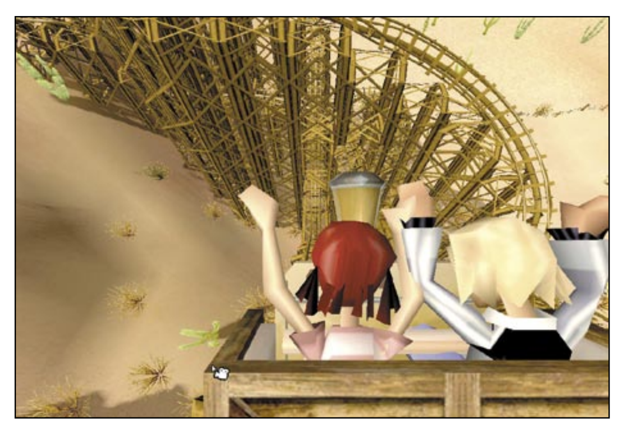

▲ Vigilar las quejas y preferencias de los visitantes es fundamental para mejorar las instalaciones y que tu parque sea cada vez más rentable. Tampoco te olvides de contratar a los empleados necesarios, ni uno más ni uno menos.



▲ Los fuegos artificiales son un espectáculo increíble, pero bastante caro.



▲ Las tiendas de regalos resultan el mejor sacacuartos para los visitantes.



▲ La posibilidad de subir en todas las atracciones, como un visitante más, es impagable. ¿Cuándo has podido montar en tu propia montaña rusa?

**Gestionar todos los aspectos de un parque de atracciones no sólo es fácil, sino que además resulta muy divertido**

gún su temática y construir así un parque con una ambientación, por ejemplo, de terror.

Vamos, que las opciones son tantas que nos llevaría unas cuantas páginas enumerarlas todas, pero la idea es clara: con este título el que no se hace su parque de atracciones es porque no quiere.

### MONTA GRATIS EN TODO

El juego, además, ofrece dos novedades importantes con respecto a sus anteriores entregas. La primera es su apartado gráfico, en tres dimensiones, muy colorista y con una estética, medio infantil medio cómica, que te arrancará más de una sonrisa y con un nivel de zoom que te permite incluso ponerte en el punto de vista de un visitante.

La segunda novedad es la repera. ¿Listo? ¿Seguro? Vale, ahí va: puedes montarte en todas las atracciones disponibles. Ah, eso no te lo esperabas... Pues sí, puedes probar tanto las atracciones predefinidas como los recorridos o montañas rusas que tú diseñes. Y tenemos que confesar que algunas marean de verdad.

Un juego, en definitiva, muy original, muy bien diseñado, lleno de detalles y opciones, y con un apartado gráfico que te traslada, como por arte de magia, al centro de un parque de atracciones en plena ebullición. Más divertido, imposible. ¿Nos damos una vueltecita? ■L.E.C.

## Alternativas

**• SimCity 4**
Si lo que te mola es dirigir el destino de una ciudad, puedes intentar currártelo como alcalde.
▶ Más inf. MM 97 ▶ Nota: 89

**• Transport Giant**
Es el mismo género, sólo que aquí tienes que construir la red de transporte más rentable.
▶ Más inf. MM 114 ▶ Nota: 74

## Nuestra Opinión

**EL NEGOCIO MÁS DIVERTIDO.** Dirigir un parque de atracciones y hacerlo rentable nunca fue tan sencillo y espectacular. Y cuando veas que tienes un descanso, te subes a tu atracción favorita y te das una vuelta.

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO



**LO QUE NOS GUSTA**
- La posibilidad de montar en todas las atracciones, y desde distintas cámaras, es una auténtica pasada.
- Tienes un control total sobre todo lo que pasa en el parque.

**LO QUE NO NOS GUSTA**
- Se podían haber currado más el "viaje" en algunas atracciones, que prácticamente se ven desde fuera.

**MODO INDIVIDUAL**
▶ **MEJOR QUE NUNCA.** Gestión por los cuatro costados, sí, pero puedes diseñar tus propias atracciones y probarlas tú mismo.





## No te quedes en la superficie

# Jump To Light Speed

## Expansión para Star Wars Galaxies



▲ Por fin es posible comprar o construir tu propia nave y pilotarla a través de la galaxia hasta el infinito... y más allá.



▲ La expansión incluye también muchos nuevos contenidos, entre ellos, más de 100 nuevas misiones listas para desafiarte.



▲ Hacerse con una nave es complicado, a ver qué te vas a pensar, aunque sólo sea porque cuestan un riñón y parte del otro.

***¿Sabes ese colega que está todo el día vacilándote porque su papá le ha comprado un Ibiza? Pues ahora le vas a poder dar en las narices, cuando le enseñes tu nuevo X-Wing...***

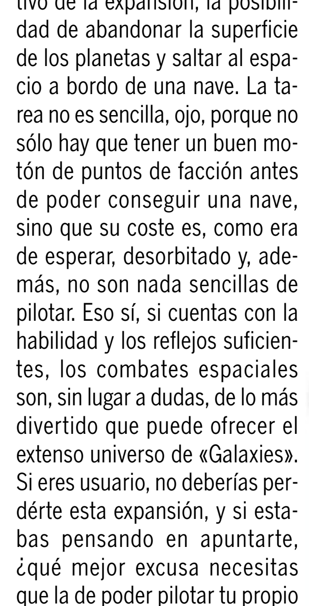
La primera expansión del popular juego de rol online «Star Wars Galaxies» presenta como principal reclamo la introducción de naves espaciales que los jugadores pueden comprar y pilotar, pero lo cierto es que incluye también muchos otros contenidos que la convierten en un añadido casi imprescindible para los seguidores del rol persistente de «Galaxies».

Entre estos contenidos adicionales destacan sobre todo las dos razas nuevas, los Ithorian y los Sullustan, que podemos elegir para nuestros personajes.

Además, contamos también con cuatro nuevas profesiones, todas ellas relacionadas con el pilotaje de naves o su construcción, así como con más de 100 nuevas misiones. Todo esto, claro está, no son más que complementos para el verdadero atractivo de la expansión, la posibilidad de abandonar la superficie de los planetas y saltar al espacio a bordo de una nave. La tarea no es sencilla, ojo, porque no sólo hay que tener un buen montón de puntos de facción antes de poder conseguir una nave, sino que su coste es, como era de esperar, desorbitado y, además, no son nada sencillas de pilotar. Eso sí, si cuentas con la habilidad y los reflejos suficientes, los combates espaciales son, sin lugar a dudas, de lo más divertido que puede ofrecer el extenso universo de «Galaxies». Si eres usuario, no deberías perdérte esta expansión, y si estabas pensando en apuntarte, ¿qué mejor excusa necesitas que la de poder pilotar tu propio X-Wing de la Alianza? ■ **M.M.**



### La referencia



**Star Wars Galaxies**

- **La introducción de las naves espaciales** introduce muchas nuevas posibilidades al universo «Galaxies».
- **«Jump to Light Speed» aporta nuevas razas,** profesiones y misiones.
- **Técnicamente esta expansión no varía** muchocon respecto a la referencia.



**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA**

- **Género:** Rol online
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** SOE/Verant
- **Distribuidor:** Activision **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** *starwarsgalaxies.station.sony.com/expansions.jsp*

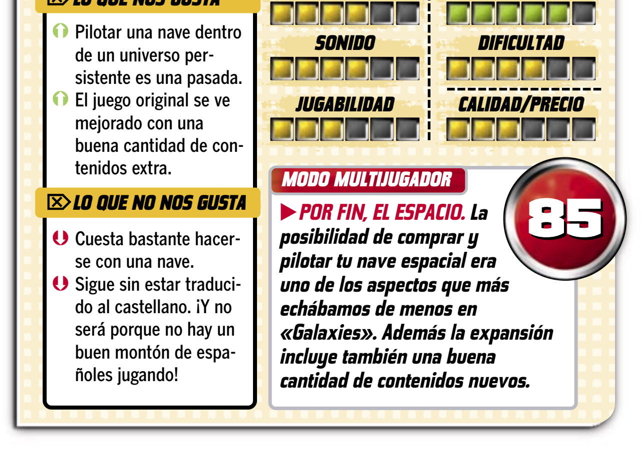
7+

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**

- **Misiones:** Más de 100
- **Nuevas razas:** 2, Ithorian y Sullustan
- **Nuevas profesiones:** 4 (piloto imperial, piloto rebelde, privateer y shipwright)
- **Sectores espaciales:** 10

**LO QUE HAY QUE TENER**

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 634 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56 Kpbs



### Nuestra Opinión

**LO QUE NOS GUSTA**

- Pilotar una nave dentro de un universo persistente es una pasada.
- El juego original se ve mejorado con una buena cantidad de contenidos extra.

**LO QUE NO NOS GUSTA**

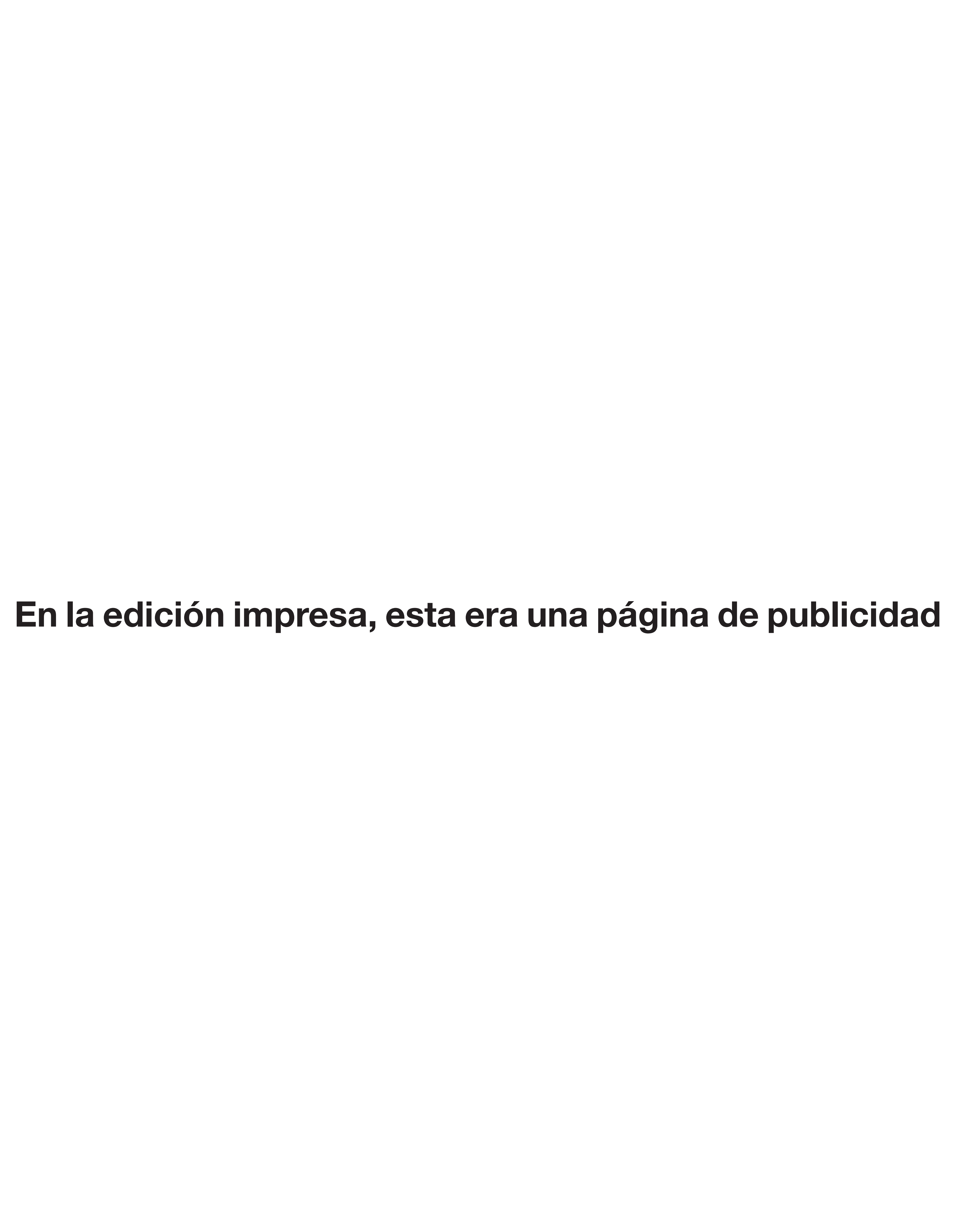
- Cuesta bastante hacerse con una nave.
- Sigue sin estar traducido al castellano. ¡Y no será porque no hay un buen montón de españoles jugando!

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

**MODO MULTIJUGADOR**

***POR FIN, EL ESPACIO.** La posibilidad de comprar y pilotar tu nave espacial era uno de los aspectos que más echábamos de menos en «Galaxies». Además la expansión incluye también una buena cantidad de contenidos nuevos.*

**85**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

## Para futboleros de pro

# Football Manager 2005

**Que si tenía que haber puesto a un centrocampista, que si hay que abrirse a las bandas, que si debía haber jugado Morientes... A la hora del café todos sabemos de fútbol, pero, ¿de verdad controlas?**



▲ **La negociación de fichajes resulta algo fría, pero para compensarlo la presión de los aficionados y los dirigentes del club es mucho más realista.**

Aunque lleve otro nombre por un tema de derechos, en realidad este «Football Manager 2005» es la continuación "oficiosa" –está realizado por los mismos autores– de la afamada serie "Championship Manager". Y aunque el género vive una auténtica lluvia de lanzamientos, lo cierto es que este «Football Manager 2005» ha "heredado" suficiente atractivo como para destacar en medio de ese maremagnun.

Lo primero que nos llama la atención es que estamos ante un manager de fútbol que va al grano, sin modos de juego ni niveles de dificultad; simplemente elegimos el club o selección nacional que queremos dirigir y listo. Y la elección, además, resulta de lo más sencilla, porque sea cual sea tu equipo, seguro que está en el juego.

Nada menos que 158 ligas y competiciones de 51 países están incluidas en la base de datos del juego, realizada con un increíble nivel de detalle gracias a los ingentes datos aportados por más de 2.500 colaboradores repartidos por todo el mundo. Y es

### La referencia

#### Total Club Manager 2005



- **«Total Club Manager 2005»** posee mayores opciones en el apartado económico.
- **«Football Manager 2005»** tiene un editor táctico más completo y configurable.
- **La referencia es muy superior técnicamente,** sobre todo por el motor 3D de los partidos, ahí «Football Manager» cojea.

### INFOMANÍA

**FICHA TÉCNICA** 3+

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Estudio/Compañía:** Sports Interactive/SEGA
- **Distribuidor:** Atari **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible. **PVP Rec.:** 29,95
- **Web:** ***www.footballmanager.net*** Interesante para entrar en contacto con la comunidad online.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**

- **Países:** 51, competiciones de club y selecciones nacionales
- **Ligas:** 158, con licencia oficial.
- **Atributos por jugador:** 25 habilidades propias para cada posición.
- **Editor:** Sí, táctico y base de datos.
- **Multijugador:** Sí (2 jugadores)
- **Opciones:** Internet y red local.

**ANALIZADO EN**

- **CPU:** Athlon XP 2700+ Pentium 4 2,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForceFX5900 ATI Radeon 9700
- **Conexión:** ADSL

**LO QUE HAY QUE TENER**

- **CPU:** Pentium III 600 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 70 MB
- **Tarjeta 3D:** No requiere
- **Conexión:** 56 Kbps

**MICROMANÍA RECOMIENDA**

- **CPU:** Pentium 4 1 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 150 MB
- **Tarjeta 3D:** No requiere.
- **Conexión:** ADSL






▲ Elige tu equipo preferido de entre una enorme base de datos y demuestra tu maestría en el arte del fútbol planificando hasta el último detalle de su estrategia. Las posibilidades son casi infinitas.




▲ Los partidos en vista cenital 2D acaban resultando aburridos a la larga. Vale que esto es un manager y no es importante, pero la competencia es muy dura.




▲ El juego está tan actualizado que en las noticias aparece incluso declaraciones recientes.




▲ La prensa mete caña y tú puedes optar por ser comedido o hacerle la competencia a Clemente.




▲ El juego nos ofrece una gigantesca variedad de acciones disponibles. Podemos gestionar los entrenamientos, la alineación, las tácticas, los fichajes...

**Demuestra lo que vales y controla hasta el último detalle del equipo de fútbol que tu elijas... ¡están todos!**

que «Football Manager 2005» cuenta con licencia oficial de la LFP para la 1ª, 2ª, 2ª B y 3ª divisiones, así como la Copa del Rey y Supercopa, sin olvidar las competiciones europeas y de selecciones nacionales.

## FÚTBOL PURO Y DURO

A la hora de jugar ejercemos las funciones de entrenador y manager del club mediante un sistema de juego por turnos. Como "míster" disponemos de un portentoso editor de tácticas que además de estrategias casi infinitas permite dictar órdenes de equipo para la presión, ritmo, estilo de juego por las bandas o de contraataque, entre otros muchos.

En el rendimiento del equipo también pesa lo suyo la confección del programa de entrenamientos y para ello dispondremos de sesiones físicas, prácticas, técnicas y tácticas, así como de entrenamientos específicos para cada jugador.

La contrapartida a esta abundancia de opciones la encontramos en la gestión económica, que no posee mucha profundidad, pues faltan opciones habituales como la ampliación del estadio o la negociación de la publicidad. Los medios de comunicación sí están presentes, podemos hacer declaraciones, pero no influyen demasiado. También la negociación de fichajes es algo fría y aunque la presión de los aficionados y dirigentes del club sí es más realista, no terminan de entusiasmarnos las funciones de director deportivo.

El punto más flojo del juego es sin duda la recreación de los partidos, para la que el juego recurre a una perspectiva 2D en la que los jugadores son puntitos de colores. No es que pidamos el motor de «Pro Evolution Soccer», pero la verdad es que tal y como está la competencia, este sistema esquemático ya se ha quedado un poco anticuado.

Eso sí, si lo tuyo es el fútbol puro y duro, y no te asusta un interfaz árido, no encontrarás muchos manager más completos ni más detallados que «Football Manager 2005». ■A.T.I



## Alternativas

• **Manager de Liga 2005**
A pesar de su interfaz, algo engorroso, es un buen manager.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 70

• **FIFA 2005**
Si lo que te gusta del fútbol es jugarlo sin más, éste es uno de los mejores simuladores.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota:93



## Nuestra Opinión

**DOCTORADO EN FÚTBOL.** *Demuestra que dominas todos los aspectos del fútbol y lleva a tu equipo hasta lo más alto. Si eres un estudioso del deporte rey, este juego te encantará, ahora sí, el espectáculo búscalo en la tele.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

**LO QUE NOS GUSTA**
- La libertad para crear nuestras propias tácticas es enorme.
- La base de datos es bestial, y además se incluye un editor por si queremos seguir "engordándola".

**LO QUE NO NOS GUSTA**
- Los partidos en 2D son muy simples.
- Hubiéramos querido más opciones de gestión económica.

**MODO INDIVIDUAL** 80
▶ **COMPLETO PERO ÁRIDO.** *Por abundancia de detalles y profundidad de opciones, es uno de los mejores managers en el mercado.*

**MODO MULTIJUGADOR** 75
▶ **DUELO DE ENTRENADORES.** *Si quieres un rival a tu altura tendrás que buscarlo en la red. La pena es que sólo pueden participar dos jugadores.*

## De pacíficos, nada

# Pacific Fighters

**Ya iba siendo hora de cambiar de aires. Vale, para echarle horas a «IL-2» no nos han faltado expansiones, pero ahora, con «Pacific Fighters», podemos tener un nuevo juego y ampliar el original. Todo un detalle.**


Si vuelas con los aliados te efrentas a los entregados pilotos de los cazas Zero y, más adelante, a los "kamikaze" que se lanzan sobre tu portaaviones.

Pacific Fighters» continúa la mejor serie de simuladores de la actualidad e introduce numerosas mejoras técnicas, un teatro de operaciones distinto, –ambientado en el frente del Pacífico– y viene con un buen puñado de aviones y un nuevo modo multijugador. Lo dicho, todo un detalle

Pero, ¿es un nuevo juego o una expansión? Ambas cosas. Podemos instalarlo como una expansión de «IL-2. Forgotten Battles» o como un juego independiente. La ventaja, es que, si ya tenías el anterior puedes sumar en un único juego el contenido de ambos. Todas las posibilidades del juego están disponibles desde el principio y puedes acceder a ellas desde un sencillo menú. Misiones individuales o instantáneas, tutoriales, cinemáticas, información documental, modos multijugador diversos y, por supuesto, la campaña, que es el eje fundamental de «Pacific Fighters».

### DE ISLA EN ISLA

Los Japoneses atacan Pearl Harbor y se enfrentan a los norteamericanos y sus aliados de la






**IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles**

- **El realismo y la tecnología son idénticos,** tanto que ambos juegos pueden interactuar.
- **Hay mayor variedad de objetivos en «Pacific Fighters»** pero para apreciarlo tienes que realizar misiones con los distintos tipos de aviones y emprender varias campañas, además, las misiones son más largas y el manejo de los aeroplanos un poco más realista.

**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA** 12+

- **Género:** Simulación
- **Idioma:** Castellano (Textos)
- **Estudio/Compañía:** Maddox Games/Ubi Soft
- **Distribuidor:** Ubi Soft **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95€
- **Web:** **www.paficic-fighters.com/** En inglés, con la información actualizada.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**

- **Modos de juego:** 3, (misiones individuales, campaña y misiones rápidas).
- **Aviones:** 40 pilotables (más otros controlados por IA)
- **Escenarios:** 16
- **Editor:** Sí, de misiones.
- **Multijugador:** Sí

**ANALIZADO EN**

- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL (256 Kbps)

**LO QUE HAY QUE TENER**

- **CPU:** Pentium III / Athlon 1 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Disco duro:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible DirectX9 64MB
- **Conexión:** 56 Kbps

**MICROMANÍA RECOMIENDA**

- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Disco duro:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** ATI 9800 Pro / GeForce FX5900
- **Conexión:** ADSL






▲ En «Pacific Fighters» podemos volar cazas y bombarderos de las principales fuerzas implicadas. Abrirse paso a través de la barrera antiaérea y acertarle a la estrecha silueta de un barco no es cosa fácil.




▲ Existe una vista que sólo muestra algunos instrumentos y un nuevo indicador de la trayectoria, pero el interior de cada cabina es una réplica de su original.



▲ Puedes atacar Pearl Harbor o defenderla en clara desventaja. La Historia está rigurosamente recreada.



▲ En el transcurso de la campaña volaremos en cazas más evolucionados, como el George japonés.




▲ Los aterrizajes en portaaviones tienen un realismo inédito. Hay que practicar y pilotar con gran pericia para no acabar en el agua o estampado contra la cubierta.

**Los combates aéreos son frenéticos y si pilotas un bombardero las barreras antiaéreas te mantendrán en tensión**

Commonwealth. La campaña cruza el Pacífico entre los archipiélagos donde se libraron los combates más decisivos.

Puedes aquí alistarte como piloto de cualquier bando y graduación a los mandos de un bombardeo –pesado o táctico– o bien como piloto de caza. Las misiones han sido adaptadas a las condiciones del escenario; así si eliges un caza, tendrás que combatir para defender tu flota, salir a buscar al enemigo, localizar un piloto caído o escoltar a otros aviones. Los bombarderos salen al ataque contra objetivos terrestres y, por supuesto para hundir navíos.

Estamos en el océano y esto implica que el frente es más extenso y vamos a tener que recorrer una larga ruta hasta llegar al objetivo en cada misión. Para abreviarla, «Pacific Fighters» recurre a un sistema que nos permite saltar entre los puntos de ruta. Un acierto, pero es una lástima que se necesite una CPU potente para que funcione bien. Si tu equipo está por debajo de los 2,5 GHz no abrevia gran cosa.

### ACCIÓN DE LA BUENA

Pero, eso sí, cuando llegas a la acción todo cambia. La sensación de vuelo, el realismo y emoción de los combates es total, sin olvidar el rigor para reproducir cada detalle, procedimiento o táctica. Es inevitable que el corazón se te acelere obligándote a esmerarte. Luego, si sobrevives, tienes que regresar al portaaviones y de nuevo posarlo en la corta cubierta metálica del buque. La recreación del proceso es impecable y, también muy difícil si decides llevarla a cabo tú mismo.

Es cierto que, tal vez para ser un juego nuevo, «Pacific Fighters» no es muy novedoso respecto al concepto de su predecesor, «Forgotten Battles». Pero la recreación de los detalles de cada aparato y de las condiciones del escenario son impecables. Además te permite ajustar el equilibrio entre realismo y sencillez haciéndolo tan intenso y divertido o tan complejo y realista como quieras. ¿Hace falta decir más? ■S.T.M



## Alternativas

- **Flight Simulator 2004 A Century of Flight**
  Orientado a la aviación comercial ofrece modelos de todas las épocas.
  ▶ Más inf. MM 103 ▶ Nota: 85
- **Lock On Air Combat Simulation**
  No hay nada mejor si prefieres el combate aéreo moderno.
  ▶ Más inf. MM 108 ▶ Nota: 90

## Nuestra Opinión

**DEFIENDE LA FLOTA.** *Vuela en las batallas más decisivas del frente del Océano Pacífico de la 2ª GM, desde el ataque a Pearl Harbor hasta el asalto a Japón. Podrás experimentar las sensaciones que vivieron sus pilotos.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

**LO QUE NOS GUSTA**
- El realismo y la tensión de los aterrizajes en portaviones.
- La recreación fidedigna de los escenarios y misiones históricas.
- El realismo de los combates es total.

**LO QUE NO NOS GUSTA**
- La ruta hacia el objetivo se eterniza.
- Fuera de cada misión o escena, sólo ofrece unos menús muy sosos.

**MODO INDIVIDUAL**

▶ **REALISMO Y DIVERSIÓN.** *Accesible para los no iniciados, realista y complejo para los expertos, es un simulador lleno de autenticidad y diversión.*







**MODO MULTIJUGADOR**

▶ **UNA GRAN BATALLA.** *Hay un gran repertorio de modos entre cooperativos y duelos aéreos. Lo más llamativo: hasta 128 jugadores en una misma batalla.*



La guerra no para

# Burning Horizon

## Expansión para Blitzkrieg

**Si creías que ya lo habías visto todo sobre la 2ª Guerra Mundial, estás listo. ¿A que no te imaginabas en la frontera chino-soviética al mando de tropas del ejército japonés?**

Pocos juegos nos han ofrecido una experiencia tan completa sobre la Segunda Guerra Mundial como «Blitzkrieg», pero como todo es mejorable, ahora nos llega su expansión, «Burning Horizon», que aporta novedades tanto a la jugabilidad como al diseño. ¡Y son unas cuantas!

La principal baza de la serie «Blitzkrieg» es su extraordinaria combinación de la jugabilidad de los títulos de estrategia en tiempo real con la profundidad de los wargames de tablero de toda la vida. Así, en el juego, asumimos el papel de un comandante y dirigimos a las tropas en la batalla, teniendo en cuenta un buen número de complicados factores estratégicos (apoyos aéreos, misiones de exploración, artillería, etc...) para cumplir con los objetivos asignados. Es un juego táctico, o sea que no esperes, lógicamente, bases ni recursos.

En esta expansión, que se puede jugar aunque no se posea el título original (eso sí, no incluye sus campañas ni su modo multijugador), aparece un nuevo bando, Japón, nuevas unidades para los ejércitos existentes –como los marines norteamericanos, los Afrika Korps, o la infantería australiana–, una nueva campaña basada en las batallas de Rommel en África y 8 escenarios independientes. Además se ha mejorado la IA del juego, que ahora es aún más competitiva.

Una estupenda ocasión, en fin, para todos los aficionados de acercarse al universo de la "Guerra Relámpago" y una parada obligada para todos los seguidores de la saga. ■L.E.C.

### La referencia



**Blitzkrieg**

- **El Juego original comparte,** obviamente al tratarse de una expansión, los mismos rasgos básicos en su sistema de juego.
- **«Burning Horizon» incluye un bando nuevo,** los japoneses y ofrece un catálogo más amplio de edificios, unidades y misiones. Además se ha mejorado la IA que es más competitiva.



▲ Aquí no todo es avanzar y construir los tanques más gordos. Debes llevar a cabo misiones de exploración y tener en cuenta el potencial de tus tropas.



▲ Se ha mejorado la inteligencia artificial y ahora la máquina es capaz de buscar los puntos débiles de tu posición con mayor eficacia.



▲ Además de la posibilidad de jugar con el ejército japonés, se han añadido unidades a los bandos ya existentes.

### INFOMANÍA

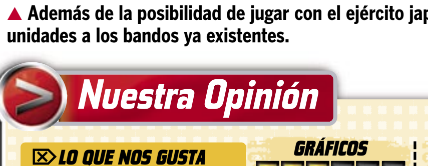
**FICHA TÉCNICA**
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** Nival Interactive/CDV
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95
- **Web:** ***www.cdv-blitzkrieg.de*** Mucha información sobre el juego y contenidos para descargar.

12+

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**
- **Campañas:** 1, la del general Rommel, con 18 misiones.
- **Misiones individuales:** 8
- **Bandos añadidos:** Japón.
- **Unidades nuevas:** Más de 50.

**LO QUE HAY QUE TENER**
- **CPU:** Pentium III 450 GHz
- **RAM:** 64 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 16 MB

### Nuestra Opinión



**LO QUE NOS GUSTA**
- Que la expansión funcione sin necesitar el juego original.
- La nueva campaña africana, las nuevas unidades y la posibilidad de jugar con los japoneses.

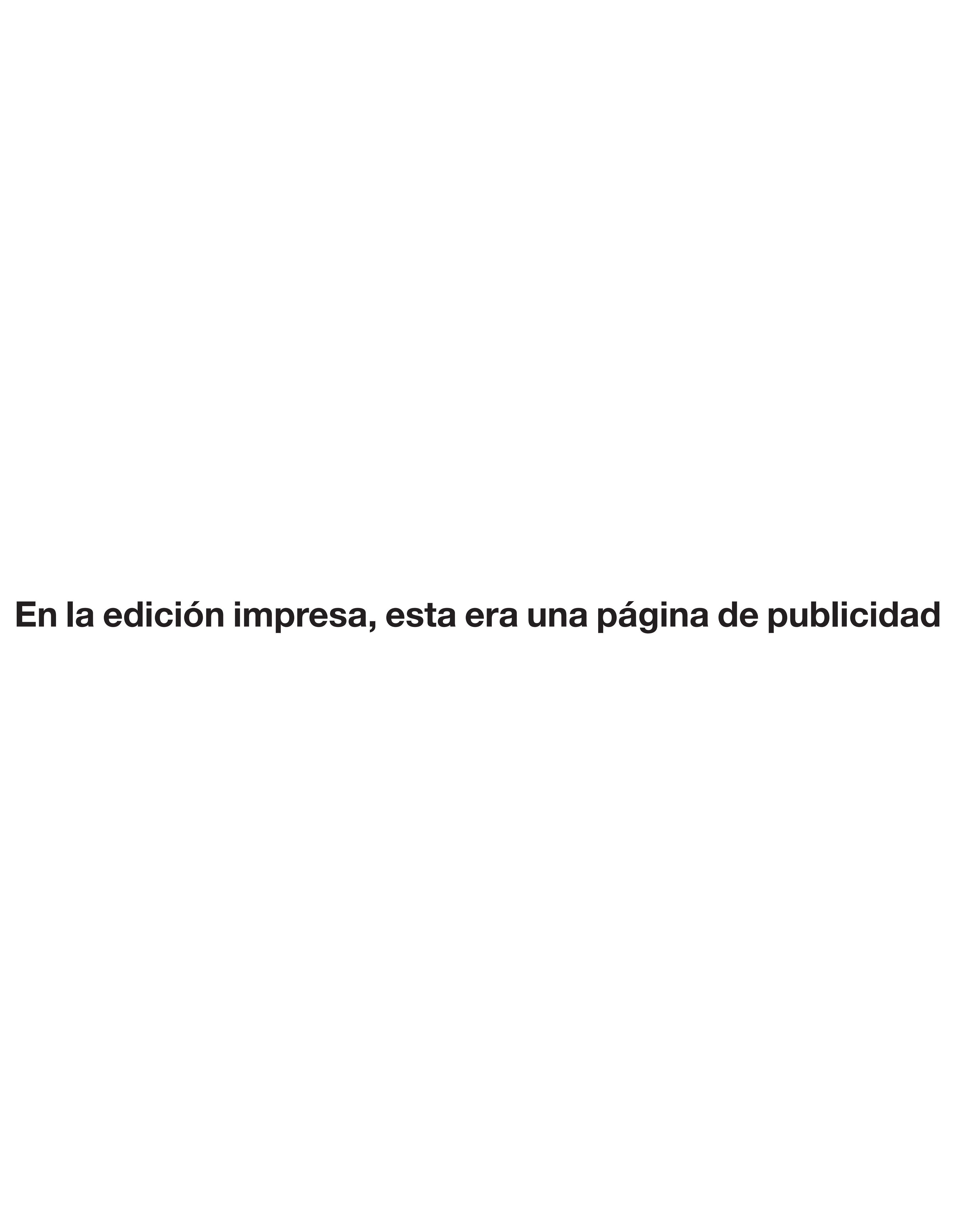
**LO QUE NO NOS GUSTA**
- Si lo comparamos con otros juegos similares, el apartado gráfico está un pelín anticuado.
- No tiene multijugador y, la verdad, le hubiera venido muy bien.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

**MODO INDIVIDUAL**




***LA GUERRA EN TODA SU PROFUNDIDAD.*** ***Participa en la Segunda Guerra Mundial con este juego de estrategia táctica que combina la jugabilidad de la estrategia en tiempo real con la profundidad de los wargames de tablero de toda la vida.***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

## Vive el fútbol desde dentro

# Manager de Liga Profesional 2005

**Si tú también piensas que el fútbol no es el que se juega en el campo, sino el que se practica en el bar, mientras explicas a tus amigos lo paquete que es el entrenador de turno, este juego está hecho para ti.**




▲ El día de partido tienes tres opciones: un simulador tridimensional, una representación en 2D o, si tienes prisa, simplemente el resultado final.

La serie «Manager de Liga» de Codemasters ha dado por fin el salto desde el mundo de las consolas al del PC, pero aquí, en "nuestro" mercado, la competencia entre juegos de gestión futbolística es mucho más dura y exigente. ¿Te preguntas si estará a la altura de los grandes títulos del género? Sigue leyendo y lo averiguarás.

### SIN NOVEDADES

Siguiendo la línea que marca el género, «Manager de Liga Profesional 2005» te ofrece la oportunidad de dirigir todos los aspectos de un club de fútbol, tanto deportivos como económicos. Debes preparar el plan de entrenamiento de tus chicos, echar un vistazo al filial, decidir las alineaciones y tácticas, negociar los fichajes, contratar a los patrocinadores o mejorar el estadio, entre otras cosas, aunque si quieres centrarte en una única parcela, también puedes delegar parte de tus funciones en la IA. Igualmente, el día de partido siempre puedes optar por verlo desde el banquillo, dando órdenes a tus pupilos, o bien por



## La referencia

### Total Club Manager 2005

- **La cantidad de equipos y opciones disponibles** en la referencia es infinitamente superior a los de «Manager de Liga».
- **«TCM 2005» puede fusionarse con «FIFA 2005»** para disputar los partidos.
- **Navegar por los distintos menús de la referencia** resulta una auténtica gozada, justo al contrario que en «Manager de Liga».

## INFOMANÍA

### FICHA TÉCNICA

3+

- Género: Deportivo
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Codemasters
- Distribuidor: Codemasters  Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible  PVP Rec.: 29,95
- Web: *www.codemasters.com/mdl2005/* Escasa de contenido y sin cobertura para la versión PC.

### LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 2.
- **Número de ligas:** Ocho.
- **Extras:** Sí (18 códigos secretos)
- **Simulador:** Visual, con posibilidad de dar órdenes
- **Licencias oficiales:** Sí
- **Multijugador:** No (2 personas en un mismo PC).

### ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon 64 3000+, Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9600 Pro GeForceFX 5700

### LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB

### MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 1,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB




▲ Como corresponde a todo buen manager que se precie, las ligas y equipos cuentan con licencias oficiales y están completamente actualizadas a la temporada en curso. No hay pega en este sentido.




▲ Prepara la táctica, elige a los mejores y haz que sigan tus órdenes en el terreno de juego. Parece sencillo pero no lo es tanto, hay muchas variables que controlar y el interfaz no te lo pone fácil.



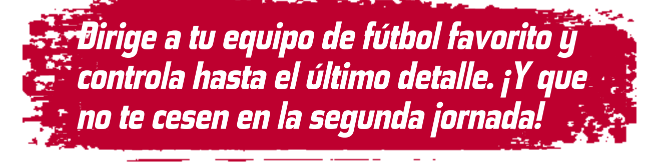

▲ La navegación por los menús resulta poco intuitiva.



▲ Es posible dar órdenes a tus chicos durante el transcurso del partido.




▲ Puedes controlar el estilo de juego de tu equipo mediante un sistema de barras deslizantes que te permite insistir en determinados aspectos.




enterarte del resultado final una vez terminado. En fin, como puedes ver, se trata de las mismas opciones comunes a la mayoría de títulos del género. Desgraciadamente, lo que no tiene en común con ellos es un aspecto muy importante: el interfaz.

## TODO UN LÍO

Como en el fútbol de verdad, para que la marcha del equipo note tu "mano" deben dejarte trabajar a gusto y, por desgracia, el interfaz del juego no juega a tu favor. Los menús que debes visitar son excesivamente planos, ofrecen poca información y, para confundir aún más las cosas, el cursor no cambia de aspecto cuando lo pasamos sobre alguna opción. Además se ha incluido un sistema de ventanas minimizables que, sorprendentemente, no pueden ser cerradas. El resultado es que, al final, pasas demasiado tiempo probando y probando hasta dar con la opción deseada.

Eso sí, una vez "acostumbrados" al interfaz, el juego da la talla. Los partidos pueden ser visionados mediante un motor que cumple con su cometido. Además, el desarrollo del partido es bastante aceptable y es posible dar órdenes en juego. Es una pena, en fin, los serios problemas de interfaz, porque sin duda «Manager de Liga» tiene potencial para ser muchísimo mejor. ¿Quizá en la siguiente edición? ■ **J.M.H.**

## Alternativas

**• FIFA 2005**
Si quieres disfrutar en el campo, la última entrega de la saga es absolutamente imprescindible.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 93

**• Championship Manager 4**
Un manager extremadamente realista y completo.
▶ Más inf. MM 100 ▶ Nota: 80



## Nuestra Opinión

**ENTRENA CON DIFICULTADES.** *Construye un equipo a tu gusto, llévalo a lo más alto de la clasificación y cumple con los objetivos establecidos por la junta directiva. Una lástima que el interfaz sea un auténtico engorro.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

**LO QUE NOS GUSTA**
- El realismo es muy elevado en todos los aspectos del juego.
- Los tiempos de carga son mucho más cortos de lo que es habitual en este tipo de juegos.

**LO QUE NO NOS GUSTA**
- Luchar contra las derrotas y lesiones ya era bastante duro, como para añadir también la lucha con el interfaz.

**MODO INDIVIDUAL**
▶ **SUDARÁS LA GOTA GORDA.** *Te costará acostumbrarte a su complicado manejo pero te recompensará con situaciones bastante realistas.*

**70**




## Parecidos irrazonables

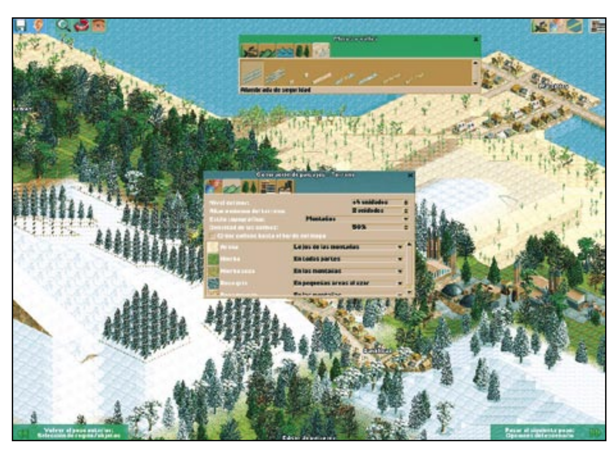
# Chris Sawyer's Locomotion



▲ Construye una red de transportes y lleva los materiales desde su origen hasta los centros de producción, cruzando gigantescos mapas.



▲ Como en todos los juegos de este tipo, manejamos una auténtica avalancha de información y datos económicos.



▲ El acabado gráfico del juego está basado en un motor 2D poligonal que resulta muy anticuado para los tiempos que corren.

***Vale que el «Transport Tycoon» original era un juegazo, pero que su continuación, catorce años después, no haya cambiado en nada, nos resulta un poco raro, la verdad.***

Hace 14 años Chris Sawyer nos sorprendió con «Transport Tycoon», un revolucionario juego de gestión económica, muy completo y adictivo. «Locomotion» es, supuestamente, su segunda parte y decimos "supuestamente" porque se trata casi del mismo juego... palabra.

«Locomotion» es un juego de gestión que nos pone al mando de una empresa de transportes. Nuestra misión es transportar pasajeros y mercancías, desde los puntos de producción a los de consumo, creando trenes, camiones, barcos y aviones. Por supuesto tendremos competencia, otras compañías de transporte que controla la CPU.

El juego funciona por un sistema de escenarios con objetivos que hemos de cumplir y tiene multijugador, bastante rácano, la verdad, que nos permite jugar contra otra persona a través de una conexión de IP directa.

Suena interesante, ¿no? Sí, pero lo cierto es que todos lo que hemos dicho se puede aplicar, palabra por palabra, al original, que es exactamente igual a éste en sistema de juego, opciones, menús, o acciones disponibles. La cosa es flipante en el apartado técnico, para el que el juego recurre a un anticuadísimo punto de vista isométrico, muy limitado y que sólo mejora al original en resolución y paleta de colores. Vamos, que hasta la música es casi la misma.

El caso es que el original era tan bueno, que este "clon" resulta a veces entretenido, pero, después de los años, esperábamos algo mucho mejor. ■J.P.V.



## La referencia



### Transport Giant 2

- **El sistema de juego es extremadamente parecido en ambos,** pero la referencia ofrece más opciones de juego.
- **Sin ser nada del otro mundo,** los gráficos de la referencia son muy superiores.
- **Aunque escaso,** «Locomotion» sí tiene un modo multijugador. «TG2» no.



INFOMANÍA

**FICHA TÉCNICA** 3+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Estudio/Compañía:** Chris Sawyer/Atari
- **Distribuidor:** Atari **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95
- **Web:** ***www.atari.com/us/games/locomotion/pc*** Tiene algo de información, visita interesante.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**

- **Escenarios:** Más de 40
- **Niveles de dificultad:** 5
- **Editor:** Sí (de escenarios)
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 2
- **Opciones de conexión:** Internet y Red local (IP Directa)

**LO QUE HAY QUE TENER**

- **CPU:** Pentium III 500 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 85 MB
- **Tarjeta 3D:** 8 MB
- **Conexión:** 56 Kbps



## Nuestra Opinión

**LO QUE NOS GUSTA**

- El sistema de juego no ofrece demasiadas complicaciones.
- Todo el juego está totalmente traducido a nuestro idioma, algo muy de agradecer.

**LO QUE NO NOS GUSTA**

- Es virtualmente idéntico a un juego de hace icatorce años!
- No tiene un modo de juego libre.
- Gráficamente está más que anticuado.

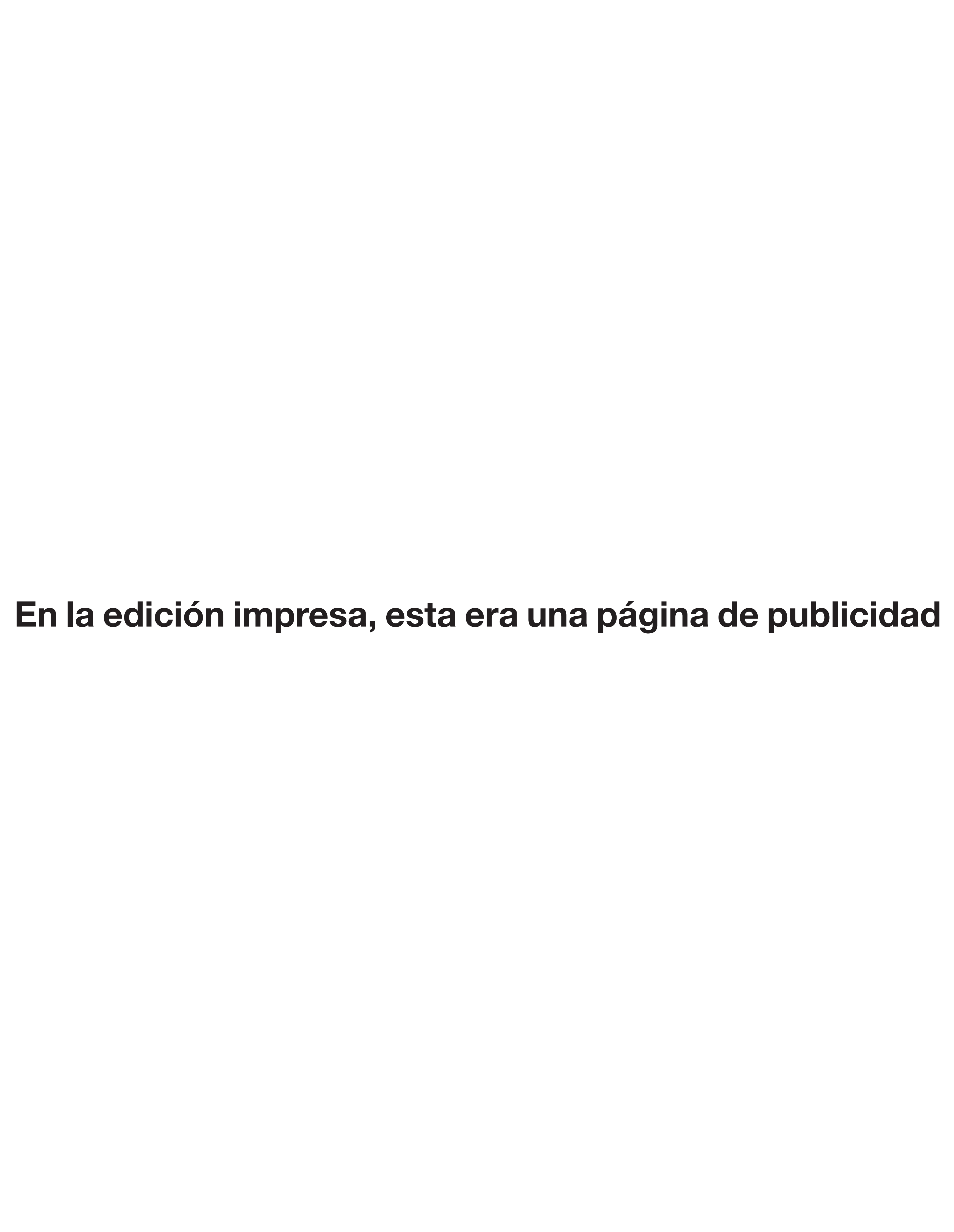
GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

**MODO INDIVIDUAL** 55

**REGRESO AL PASADO.** *Resulta frustrante encontrarse el mismo juego 14 años después.*

**MODO MULTIJUGADOR** 50

**MUY ESCASO.** *Se echan de menos más opciones de juego y de conexión.*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



## ¿Otra invasión alienígena?

# Future Tactics The Uprising

***Más o menos a la altura de Marte debe haber un cártel que dice: "Invada la Tierra, diversión garantizada", porque si no, no se explica lo que nos pasa cada dos por tres...***

A través de una divertida mezcla de acción y táctica «Future Tactics» te traslada a un universo de ciencia-ficción en el que un poderoso retrovirus lanzado por alienígenas está a punto de acabar con la raza humana. Como era de esperar hace falta un héroe para salvar el día y, por supuesto, no parece haber disponible nadie más que tú. En fin...

Con este punto de partida, «Future Tactics» te ofrece un sistema de juego de acción por turnos, parecido al del clásico «Worms», en el que debes dar órdenes a tus hombres dentro de una zona bastante reducida, hasta acabar con las fuerzas enemigas. En cada turno puedes ejecutar diferentes acciones, como desplazarte por el escenario, disparar al enemigo, descansar o protegerte con un escudo.

Cada personaje dispone, además, de un nivel de experiencia, que irá aumentando y que le permite subir de nivel y ganar nuevas habilidades.

### SIN COMPLICACIONES

El argumento, aunque no muy original, es entretenido y cuenta con algunos giros ingeniosos. Pero lo que más nos ha gustado es la estética de sus gráficos en 3D, muy de dibujo animado.

Desgraciadamente, tiene bastantes limitaciones, como la escasa variedad de su desarrollo, o la ausencia de un modo multijugador más allá de dos personas en un mismo PC.

De todas maneras, si lo que buscas es pasar un rato divertido sin complicarte la vida, no te defraudará. ■**J.M.H.**



## La referencia



### Worms 3D

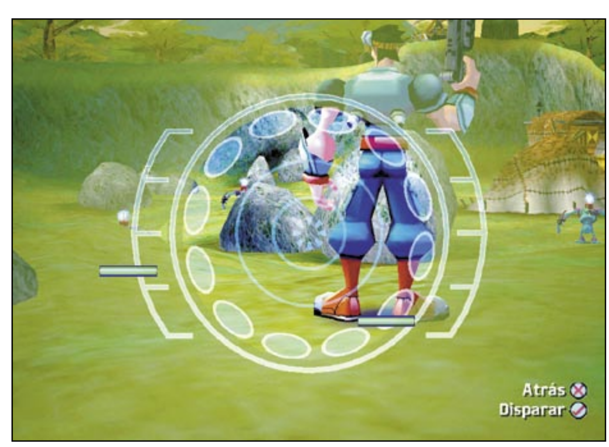
- **Ambos juegos nos ofrecen acción táctica** por turnos, pero la de «Future Tactics», además, añade elementos de rol.
- **La limitada campaña de «Future Tactics»** no puede competir con las opciones multijugador de «Worms 3D».
- **«Worms 3D» hace gala de un disparatado sentido del humor** que contrasta con la seriedad de «Future Tactics».




▲ **Están invadiendo la Tierra y tú eres el encargado de detenerles. Lleva a tus hombres a la victoria dando en cada turno las órdenes más adecuadas.**




▲ **Cada personaje tiene sus puntos fuertes y sus puntos débiles: más potencia de fuego, caminar unos cuantos metros extras...**




▲ **El sistema para disparar a un enemigo es muy simple, y basta con parar dos rayas en el centro de la mirilla. Vamos, casi como en los juegos de golf.**

## INFOMANÍA

**FICHA TÉCNICA** 12+

- **Género:** Acción/Estrategia
- **Idioma:** Castellano (Textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Zed Two/Jowood
- **Distribuidor:** Nobilis Iberica **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** ***www.future-tactics.com*** Pantallas, historia del juego, descargas y un diseño atractivo.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**

- **Modos de juego:** Historia y Batalla
- **Nº de niveles:** 19
- **Nº de personajes:** 18
- **Editor:** No
- **Multijugador:** Sí (2 personas en el mismo PC)

**LO QUE HAY QUE TENER**

- **CPU:** Pentium III 700 MHz
- **RAM:** 64 MB
- **Espacio en disco:** 500 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB Directx 9.0b

## Nuestra Opinión

**LO QUE NOS GUSTA**

- El estilo gráfico del juego está muy bien. Parece un película de dibujos animados.
- El doblaje al castellano de las voces de los personajes es muy bueno.

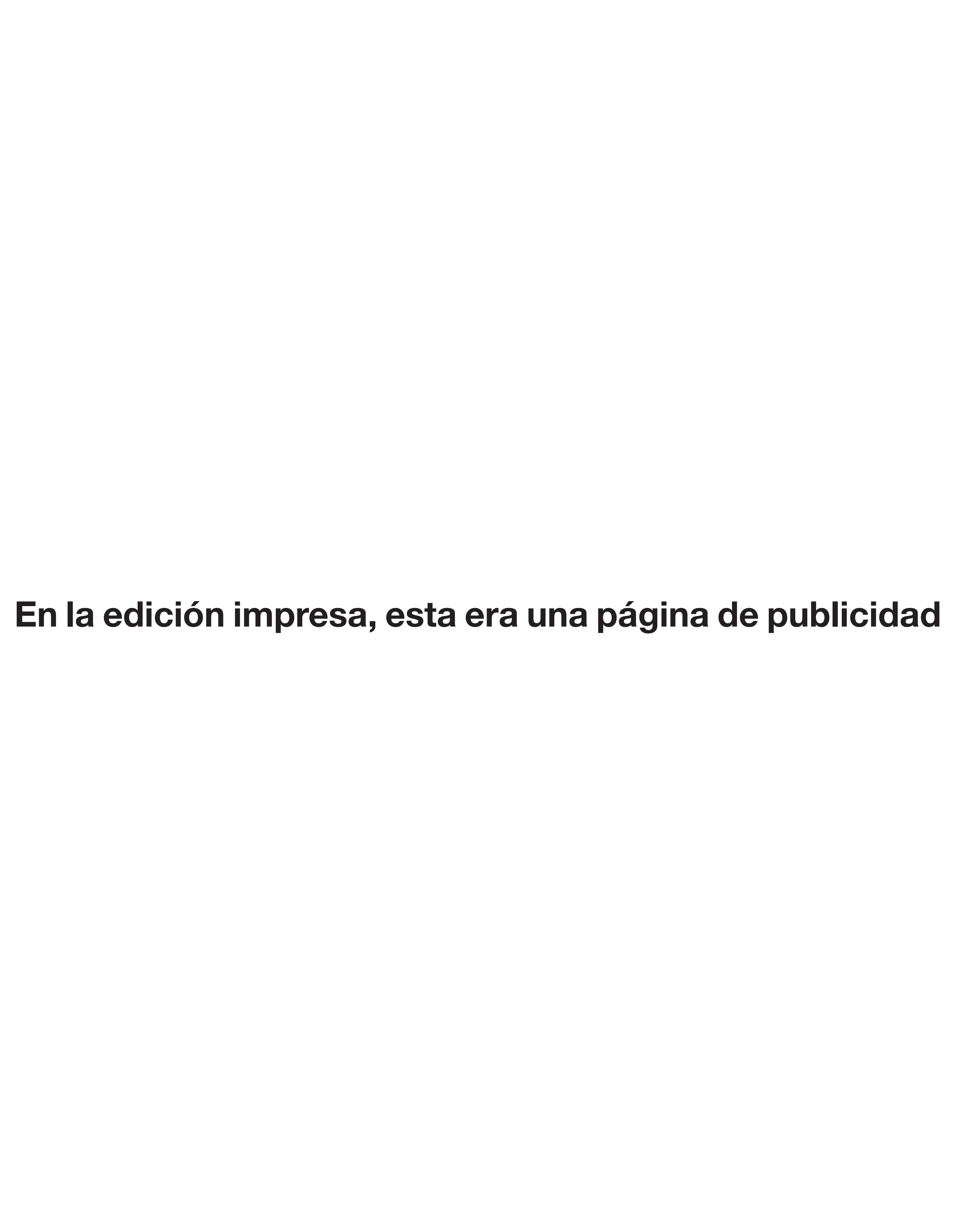
**LO QUE NO NOS GUSTA**

- La idea está bien, pero es demasiado simple.
- Las animaciones faciales son demasiado "robóticas".
- La enemigos no son muy inteligentes.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

**MODO INDIVIDUAL** **68**

***ENTRETENIDO, PERO SIN PRETENSIONES. La mezcla de géneros y, sobre todo, su atractivo aspecto resultan refrescantes, aunque su argumento no es demasiado original y su desarrollo resulta repetitivo a la larga.***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



## Urbanismo a la antigua
# Medieval Lords

**¿Señores medievales? Fantástico, voy corriendo a coger mi espada y... Ah, que no, que se trata de ser alcalde y eso.... Pues vaya, yo pensaba que la Edad Media era más divertida.**

La idea básica en la que se apoya «Medieval Lords» es la construcción, mantenimiento y expansión de una ciudad. ¿«SimCity»? Pues sí, más o menos, pero en la Edad Media.

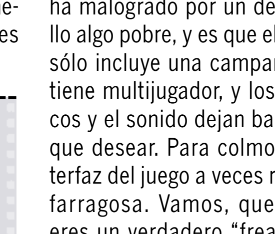
### ORGANIZA EL ESPACIO

En «Medieval Lords» tienes que asumir el rol de alcalde de una ciudad medieval. Así, tú decides el mejor lugar para establecer una ciudad y diriges su expansión, vigilando que las necesidades de la población se satisfagan, sin perder de vista, claro está, la fortaleza económica y militar de tus dominios. Para ello tu mejor herramienta son los distintos tipos de edificios, que te permiten desarrollar el aspecto más necesario en cada momento. Que quieres más población, pues haces casas. Que necesitas más soldados, pues cuarteles. Comida, pues campos de trigo. Y así hasta completar un variado abanico de posibilidades. Y por fin, cuando te sientes fuerte, desplazas tus tropas hasta el territorio del rival y tratas de conquistarlo para sumar su ciudad a la tuya.

El caso es que la idea de la que parte el juego es interesante, pero por desgracia se ha malogrado por un desarrollo algo pobre, y es que el juego sólo incluye una campaña, no tiene multijugador, y los gráficos y el sonido dejan bastante que desear. Para colmo la interfaz del juego a veces resulta farragosa. Vamos, que si no eres un verdadero "freak" del urbanismo en PC será difícil que «Medieval Lords» llegue a entusiasmarte. ■ **L.E.C**



### La referencia



**SimCity 4**

- **El planteamiento es similar en los dos,** pero «SimCity 4» ofrece más posibilidades.
- **La ambientación contemporánea de «SimCity 4»** contrasta con la Edad Media de «Medieval Lords».
- **Ambos tienen un motor gráfico 3D,** pero el acabado de la referencia es mucho más interesante.



▲ Gobernar y expandir una ciudad medieval no es fácil, pero la recompensa merece la pena: ¿hay algo mejor que conquistar al vecino?



▲ Las campañas bélicas son muy esquemáticas y se resuelven enseguida, algo normal en un juego de gestión.



▲ Cuando la ciudad empieza a coger tamaño, resulta divertido echar un vistazo por los barrios y ver la agitación y la vidilla de los paisanos.

### Nuestra Opinión

**LO QUE NOS GUSTA**

- La idea original es buena y es bastante fácil introducirse en el juego.
- Diseñar los campos de cultivo es muy entretenido y fácil.

**LO QUE NO NOS GUSTA**

- No se ha puesto mucho esmero en el desarrollo y, claro, se nota en los detalles.
- Está muy limitado, sin modo multijugador y con una sola campaña.




**MODO INDIVIDUAL**

**60**

**▶ ALCALDES MEDIEVALES.** *Gobernar una ciudad en plena Edad Media podría haber sido mucho más divertido si se hubieran cuidado un poco más todos los detalles de este juego. De todas maneras, a ratos es entretenido y jugable.*

### INFOMANÍA

**FICHA TÉCNICA** 12+

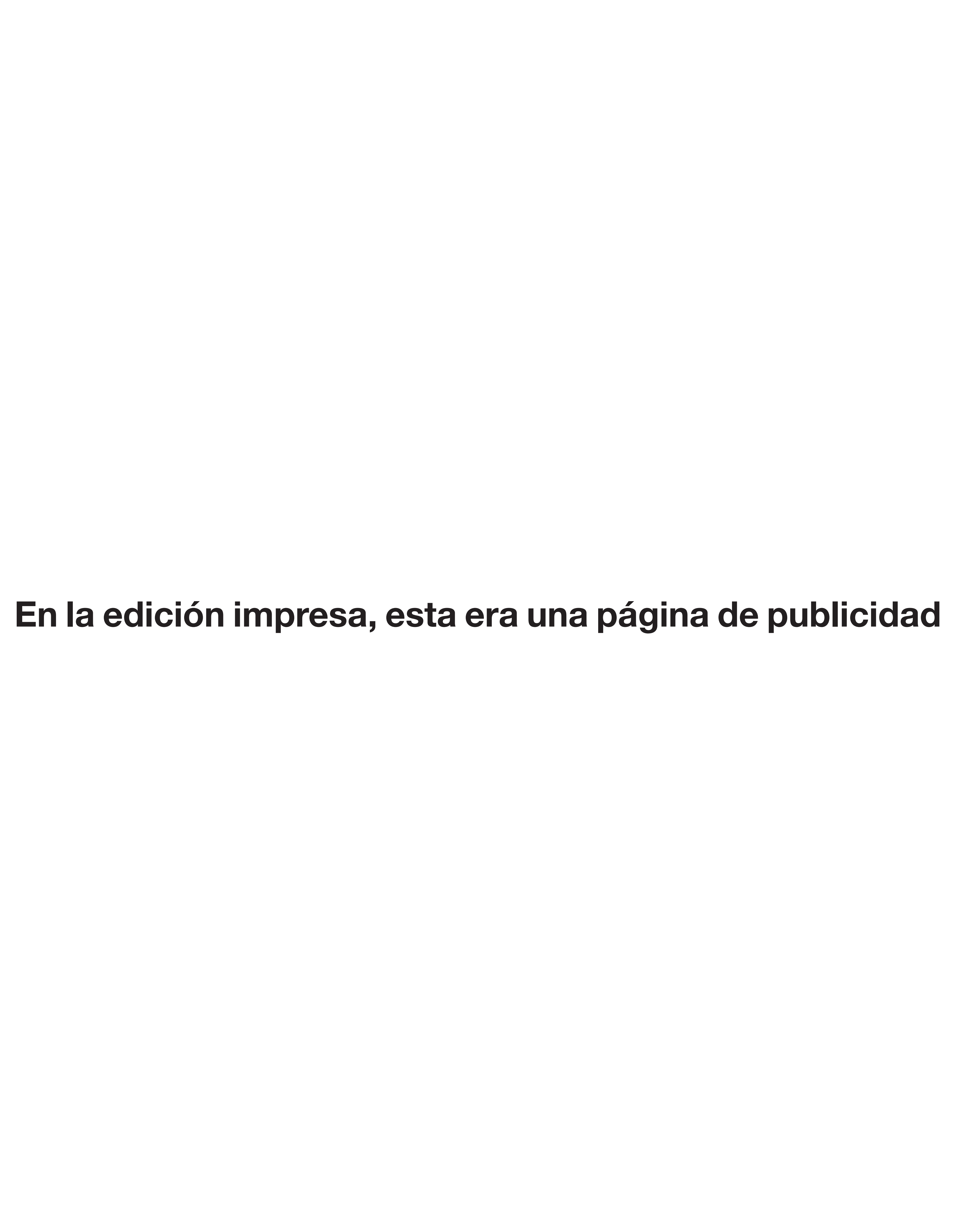
- Género: Estrategia
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Compañía: Montecristo/Montecristo
- Distribuidor: Atari · Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible · PVP Rec.: 29,95
- Web: *www.montecristogames.com* Información sobre el juego, en inglés. Visita curiosa.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**

- **Campañas:** 1
- **Focos de acción:** 6 (agua, comida, serenidad, salud, social y defensa).
- **Editor:** Sí, de paisajes
- **Multijugador:** No

**LO QUE HAY QUE TENER**

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** No aplicable


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# Star Life

## ¿Quieres ser artista?

Puede que recordéis «Academia de Estrellas», un juego que apareció hace un año siguiendo la estela de «Los Sims». Pues «Star Life» es, básicamente, el mismo juego con apenas unos cuantos cambios de interfaz.

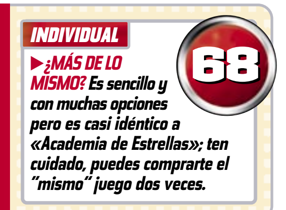
### SALTO A LA FAMA

La cosa es que nuestro personaje acaba de ganar un concurso en la línea de "Operación Triunfo" y nuestro objetivo es convertirle en una estrella del pop. Para ello contamos con un sistema de juego muy similar al de «Los Sims», en el que equipamos una casa con todo tipo de muebles y objetos que por un lado satisfacen sus necesidades de entretenimiento y salud y, por el otro, le enseñan a mejorar sus habilidades como estrella. Estas habilidades las podemos usar en los conciertos: eligiendo una canción y una secuencia de pasos de baile podemos montar nuestro propio video clip.

Es un juego entretenido y sencillo, que te puede gustar si te interesa la temática, siempre y cuando, eso sí, no tengas «Academia de Estrellas», porque su parecido es milimétrico. ■J.P.V.

**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA** 3+
- **Género:** Simulación
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Montecristo
- **Distribuidor:** Nobilis
- **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 34,99
- **Web:** No disponible

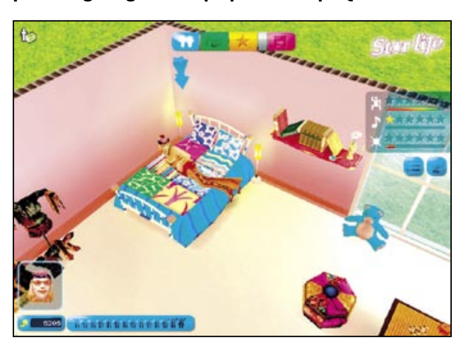


**INDIVIDUAL** 68

*▶¿MÁS DE LO MISMO? Es sencillo y con muchas opciones pero es casi idéntico a «Academia de Estrellas»; ten cuidado, puedes comprarte el "mismo" juego dos veces.*




▲ Para llegar a ser una estrella del pop nuestro personaje tendrá que practicar y ensayar continuamente. Incluso puede llegar a grabar su propio videoclip. ¡Qué dura es la vida del artista!



▲ Utilizando las habilidades aprendidas ensayando, podemos montar actuaciones musicales.



▲ Nuestro personaje tiene unos niveles de salud y entretenimiento que hemos de vigilar en todo momento.

# Zoo Empire

## Diviértete como un animal

Orientado claramente hacia los más jóvenes de la casa este título entra en competencia directa con la serie «Zoo Tycoon» de Microsoft, con la que comparte temática y planteamiento... es sorprendente lo que da de sí un zoo. El juego permite crear y dirigir nuestro propio parque zoológico y combina un interesante acabado gráfico con un sistema de juego sencillo y muy entretenido.

### VAMOS AL ZOO

Nuestra misión en el juego es hacer las veces de constructor, director y encargado de mantenimiento de nuestro zoo virtual. Para ello contamos con una amplia variedad de herramientas que incluyen desde la creación de jaulas y la modificación de terrenos, para adecuarlos a los animales que queramos adquirir, hasta el equipamiento del parque con todo tipo de instalaciones para los visitantes.

Además podemos también realizar fotografías y vídeos, como si fuéramos un visitante más y compartirlos a través de Internet con otros jugadores mediante un sencillo interfaz.

Se trata, eso sí, de un juego muy sencillo, dirigido claramente a aficionados muy jóvenes que se acercan por primera vez al mundo de la gestión; aficionados que, sin duda, no quedarán decepcionados gracias a su abundante contenido, su correcto acabado 3D y su impecable traducción al castellano. ■J.P.V.



▲ Construye tu propio zoo y equípalo con todo lo necesario para que los visitantes se vayan contentos. El límite es tu imaginación.



▲ Puedes realizar fotografías de los animales y guardarlas o compartirlas en Internet. Perfecto para que los más jóvenes presuman de su hazañas.

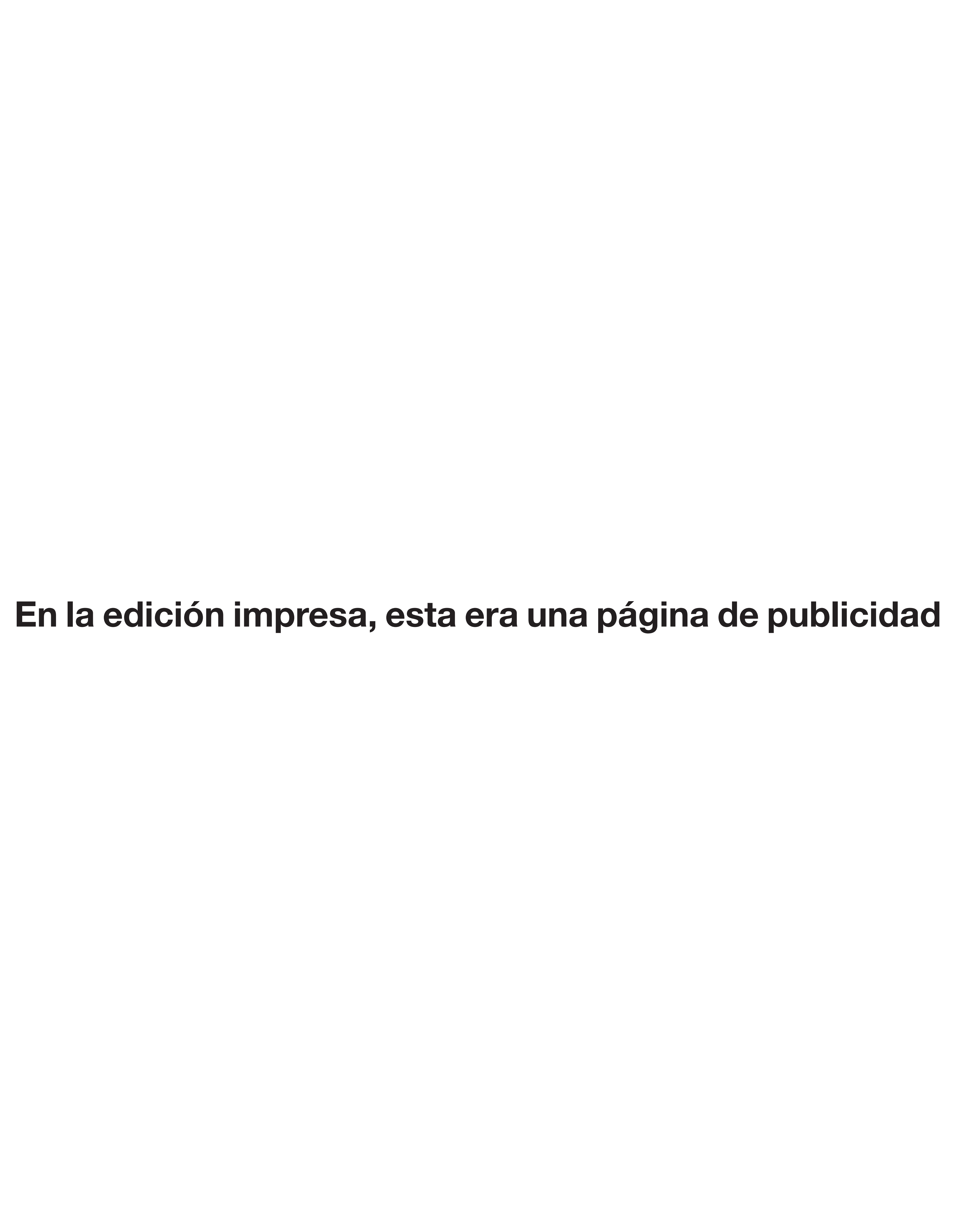


**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA** 3+
- **Género:** Estrategia/gestión
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Enlight Software
- **Distribuidor:** Nobilis
- **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 34,99
- **Web:** No disponible

**INDIVIDUAL** 72

*▶UN ZOO PARA TODOS. Su sencillez lo hace recomendable para los más pequeños, que disfrutarán con un juego muy entretenido para iniciarse en la gestión.*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# ¡¡Al mejor precio!!

**La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!**

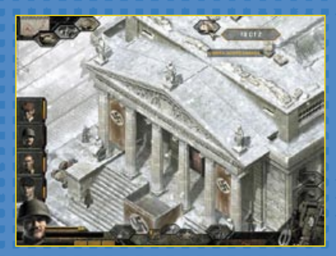
## Próximamente...



### STARLANCER
**Combates en el espacio**
Virgin prepara una reedición de este fantástico simulador de combate espacial muy buenos gráficos, en el que podrás ponerte a los mandos de un caza estelar. Saldrá a la venta por tan solo 5,95 €.



### STARSKY & HUTCH
**Dos superpolis**
Vuelve la divertida pareja de policías gracias a la reedición de su juego que prepara Virgin. Persecuciones a toda velocidad, tiroteos, buen humor y, sobre todo, acción a raudales que podremos disfrutar por apenas 5,95 €.



### COMMANDOS SAGA
**Toda enterita**
Si todavía no has disfrutado de la serie «Commandos» ahora puedes salir de tu "error" gracias a este pack que incluye las cuatro entregas de la serie y que Pyro planea poner a la venta por 29,95 €.



### SETTLERS 4
**Estrategia a la alemana**
Como en las anteriores entregas de la serie, en «Settlers 4» hemos de combinar estrategia y gestión para controlar el crecimiento de una comunidad a través del trabajo de sus habitantes. Virgin lo relanzará por sólo 9,95 €.

# Prince of Persia + XIII

## Vuelve el héroe




▲ El juego combian aventura y acción a partes iguales dentro de un sistema de juego frenético en el que necesitarás toda tu habilidad y rapidez de reflejos para sobrevivir.

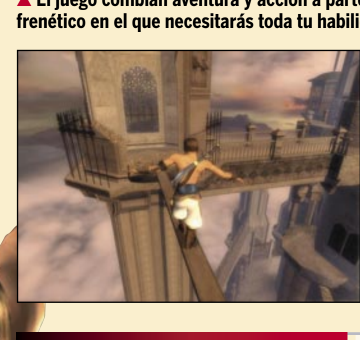
### ANTES DECÍAMOS

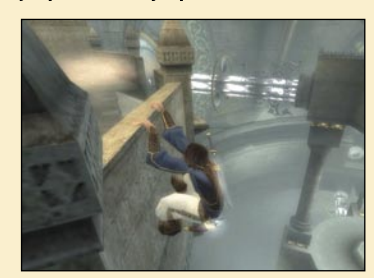
Combates a espada, escenas de habilidad, evocadores vídeos cinemáticos, pequeños puzzles... todo eso y más es «Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo», un juego con un impresionante sentido del ritmo que te enganchará sin remedio. Además de su impecable tecnología, el juego introduce un sistema de juego realmente original que nos permite incluso manipular el tiempo. Su sistema de control, heredado de las consolas, le impone algunas pequeñas limitaciones, pero nunca suficientes como para impedirte disfrutar de esta genial aventura.



### AHORA DECIMOS

Apenas un año después de su lanzamiento esta reedición es toda una sorpresa para los aficionados y es que entre el poco tiempo que ha transcurrido desde su aparición y que, además, no ha aparecido ninguna otra aventura capaz de rivalizar con él, «Prince of Persia» mantiene plenamente su vigencia. Sólo su continuación, que acaba de salir, ha sido capaz de superar su explosiva jugabilidad. Y si además, en el mismo pack va incluida el original juego de acción «XII», la cosa es difícilmente resistible.

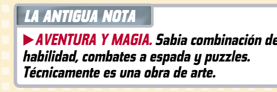






**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA** 12+
- **Género:** Aventura/Acción
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Comentado:** MM 106 (Noviembre 2003)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Pop Team / Ubisoft
- **Distrib.:** Ubisoft **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.princeofpersiagame.com



**LA ANTIGUA NOTA** 95
▶ **AVENTURA Y MAGIA.** Sabia combinación de habilidad, combates a espada y puzzles. Técnicamente es una obra de arte.



**LA NUEVA NOTA** 93
▶ **SE MANTIENE JOVEN.** Ha soportado muy bien el paso del tiempo y, en su género, es de lo mejor que puedes encontrar a la venta.



▲ Los combates del juego, basados en la utilización de combos y ataques especiales, resultan sencillamente espectaculares.



▲ Usando las Arenas del Tiempo podemos cambiar el curso de la historia, para repetir combates perdidos, por ejemplo, o para ver el futuro.

# Total Immersion Racing

## Corredores con mala uva

### ANTES DECÍAMOS

El elemento más original de este juego de carreras en circuitos GT es el interfaz emocional, que nos permite predecir las reacciones de nuestros rivales, pues nos muestra si su forma de conducir es agresiva, defensiva o confiada. Lo mejor es que dependiendo de nuestro estilo, los rivales irán cambiando su conducción para adaptarse. Alrededor de este sistema se construye un juego basado en la conducción arcade pero que no renuncia a la potencia de un buen simulador y que cuenta con un motor gráfico muy poderoso.

### AHORA DECIMOS

Hace ya casi dos años que apareció y, claro, eso se nota en el apartado técnico que, a pesar de su calidad, ha sido superado. Lo que pasa es que el sistema de "cambios de humor" de los oponentes sigue siendo atractivo, pues todavía resulta muy original, y además el juego incluye una variada cantidad de contenido, con licencias reales y bastantes circuitos. Es una pena que no tenga más opciones multijugador que alarguen su vida, pero aún así, sigue siendo una oferta interesante para los aficionados al género.

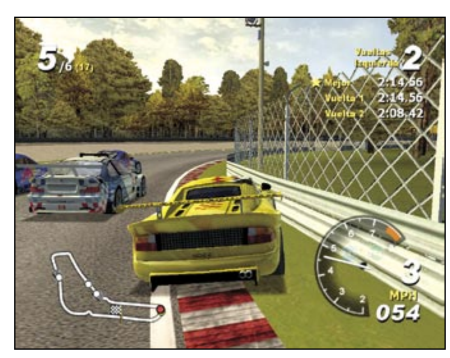
INFOMANÍA

**FICHA TÉCNICA** 3
- Género: Velocidad
- PVP Rec.: 5,95 €
- Comentado: MM 96 (Enero 2003)
- Idioma: Inglés
- Estudio/Compañía: Empire / Empire
- Distrib.: Virgin Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Diciembre 2004
- Web: www.totalimmersionracing.com






▲ Aunque tecnológicamente ya no es tan sorprendente, sus gráficos todavía son muy atractivos.



▲ Saber si tu oponente es un tío tranquilo o un loco suicida es uno de los puntos fuertes del juego.

# Civilization III Deluxe

## Conquista el mundo

### ANTES DECÍAMOS

Ponte al mando de una civilización en los albores de la historia y recorre las distintas épocas de la humanidad construyendo ciudades, creando infraestructuras y realizando descubrimientos que impulsen el progreso. Comercia, negocia, espía y, si es necesario, lucha, pero asegúrate de que tu nación obtiene la supremacía. A pesar de su sistema de juego por turnos y de sus sencillos gráficos 2D se trata probablemente de uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos, que no debería faltar en ninguna juegoteca.

### AHORA DECIMOS

«Civilization III» sigue siendo uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos. El paso de los años, casi tres desde su aparición, no afecta ni a la sencillez de su apartado técnico (ni antes era espectacular ni lo es ahora), ni a la profundidad de su sistema de juego (que todavía no ha sido superado). Es un juego complejo, eso sí, con partidas lentas y muy, muy largas, pero si te consideras aficionado a la estrategia no deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con el juego y sus dos expansiones de una sola vez.



▲ El sistema de juego de «Civilization 3» es de los más complejs que han pasado por nuestras manos. Comercio, guerra, diplomacia, investigación... ¡este juego lo abarca todo!




▲ En «Civ 3» eres tú contra el mundo, así que máss te vale buscarte aliados.



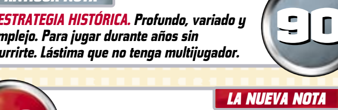
▲ Las expansiones añaden más naciones y unidades y, sobre todo, un modo multijugador.

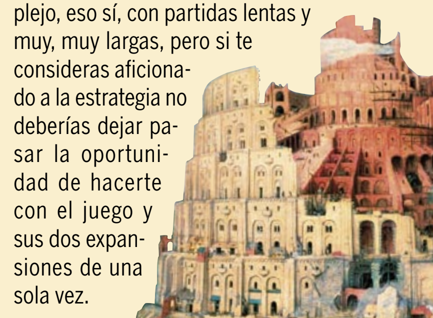
INFOMANÍA

**FICHA TÉCNICA** 3
- Género: Estrategia
- PVP Rec.: 39,39 €
- Comentado: MM 87 (Abril 2002)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Firaxis/Atari
- Distrib.: Atari Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.civ3.com

LA ANTIGUA NOTA

ESTRATEGIA HISTÓRICA. Profundo, variado y complejo. Para jugar durante años sin aburrirte. Lástima que no tenga multijugador. 90



## Series clásicas

| | |
|---|---|
| **ACTIVISION** | |
| Call of Duty Juego del Año | 29,95€ |
| **ATARI – ESPECIALES** | |
| Atari 80 Juegos Clásicos PC | 24,99€ |
| Civilization III | 19,90€ |
| Civilization III Deluxe Edition | 39,99€ |
| Enter the Matrix | 29,99€ |
| Line of Sight: Vietnam | 19,90€ |
| Neverwinter Nights | 19,95€ |
| Neverwinter Nights Deluxe Edition | 39,99€ |
| **ELECTRONIC ARTS – CLASSIC** | |
| James Bond 007 Nightfire | 19,95€ |
| Madden NFL 2003 | 19,95€ |
| Medal of Honor Allied Assault | 19,95€ |
| NBA Live! 2004 | 19,95€ |
| Need for Speed Underground | 19,95€ |
| NHL 2003 | 19,95€ |
| Sid Meier's Sim Golf | 19,95€ |
| Sim City 4 | 19,95€ |
| Tiger Woods PGA Tour 2003 | 19,95€ |
| **ELECTRONIC ARTS – DELUXE EDITION** | |
| Battlefield 1942 The WWII Anthology | 47,95€ |
| C&C Generals Deluxe Edition | 49,95€ |
| Los Sims Megaluxe | 44,95€ |
| Los Sims Gigaluxe | 49,95€ |
| Medal of Honor Allied Assault Deluxe | 49,95€ |
| **FRIENDWARE SERIE ORO/PRECIO ESPECIAL** | |
| Anno 1602 | 9,95€ |
| Blade. The Edge of Darkness | 9,95€ |
| Chess Partner | 9,95€ |
| Comanche 4 | 9,95€ |
| Cycling Manager 3 | 9,95€ |
| Delta Force Black Hawk Down | 9,95€ |
| Delta Force Land Warrior | 9,95€ |
| Delta Force Task Force Dagger | 18,00€ |
| Devastation | 9,95€ |
| Duke Nukem Manhattan Project | 9,95€ |
| Legión | 19,95€ |
| New World Order | 9,95€ |
| Primitive Wars | 19,95€ |
| Ring II: El Crepúsculo de los Dioses | 9,95€ |
| Roller Coaster World 2 | 19,95€ |
| Syberia | 9,95€ |
| Team Factor | 19,95€ |
| Trainz | 19,95€ |
| **FX INTERACTIVE – FX PREMIUM** | |
| Apache Havoc | 9,95€ |
| Hollywood Monster | 9,95€ |
| Imperivm Edición Oro | 9,95€ |
| Imperivm II | 9,95€ |
| Real War | 9,95€ |
| Runaway | 9,95€ |
| Sega Rally Championship | 9,95€ |
| The Longest Journey | 9,95€ |
| Torrente: El Juego | 9,95€ |
| Tzar Edición Oro | 9,95€ |
| Pack Edición Platino FX | 19,95€ |
| Pack MultiEstragia | 19,95€ |
| Patrician III | 9,95€ |
| **NOBILIS IBÉRICA – NUEVO PRECIO** | |
| Chaser | 29,90€ |
| Europa 1400 | 29,90€ |
| Silent Storm | 29,90€ |
| Spellforce: The Order of Dawn | 34,90€ |
| **MICROSOFT** | |
| Rise of Nations Gold | 49,99€ |
| Age Of Mythology Gold | 49,99€ |
| **PLANETA DE AGOSTINI – RED COLLECTION** | |
| SimCity 3000 World Edition | 9,95€ |
| Need for Speed Porsche 2000 | 9,95€ |
| Tiger Woods PGA Tour 2001 | 9,95€ |
| Command & Conquer Renegade | 9,95€ |
| **PROEIN – ESPECIALES** | |
| Commandos Edición Histórica | 29,95€ |
| Comandos Saga | 29,95€ |
| **PROEIN – XTREME/PRECIO ESPECIAL** | |
| Commandos Más Allá del Deber | 11,99€ |
| Conflict Desert Storm | 17,95€ |
| Cossacks Gold Edition | 12,95€ |
| Crisis Team Ambulance Driver | 17,95€ |
| Quake III: Arena | 17,95€ |
| Return to Castle Wolfenstein Gold | 17,95€ |
| Soldier of Fortune 2 | 17,95€ |
| Tomb Raider. Lara Croft. El Ángel de la Oscuridad | 19,95€ |
| Tony Hawk's Pro Skater 3 | 17,95€ |

## Series clásicas

| PROEIN – SERIE ORO | |
|---|---|
| Praetorians | 19,95€ |

| PUNTO SOFT – DREAMLINE | |
|---|---|
| Echelon Wind Warriors | 19,95€ |
| Enigma. Rising Tide | 19,95€ |
| Strategic Command | 19,95€ |
| Enigma Gold | 29,95€ |

| TAKE 2 | |
|---|---|
| Vietcong Purple Haze | 29,99€ |
| Serious Sam: The 2nd Encounter | 19,99€ |
| Grand Theft Auto 3 | 19,99€ |
| Mafia | 19,99€ |
| Stronghold Crusader Deluxe | 19,99€ |
| Stronghold Crusader | 19,99€ |
| Vietcong | 19,99€ |
| Trópico 2: Pirate Cove | 19,99€ |

| UBI SOFT – CODEGAME | |
|---|---|
| Age of Empires Gold | 9,95€ |
| Battle Realms | 19,95€ |
| Chessmaster 9000 | 9,95€ |
| Conflict Zone | 5,95€ |
| Conquest | 5,95€ |
| Dungeon Siege | 9,95€ |
| Flight Simulator 98 | 9,95€ |
| Ghost Recon + D. Siege + Island Thunder | 9,95€ |
| Grandia 2 | 5,95€ |
| IL-2 Sturmovik | 9,95€ |
| Links 2003 | 9,95€ |
| Mechwarrior 4 Vengeance | 9,95€ |
| Morrowind + Tribunal + Bloodmoon | 9,95€ |
| Pandora´s Box | 9,95€ |
| Piratas del Caribe | 19,95€ |
| Pack Prince of Persia + XIII | 19,95€ |
| Rayman | 5,95€ |
| Splinter Cell | 9,95€ |
| Will Rock | 5,95€ |
| XIII | 9,95€ |

| VIRGIN PLAY – WHITE LABEL | |
|---|---|
| Baldur's Gate | 11,95€ |
| Ford Racing 2 | 19,95€ |
| Iron Storm | 19,95€ |
| Mafia | 29,95€ |
| Max Payne | 17,95€ |
| Postmortem | 11,95€ |
| Salammbo | 29,95€ |

| VIRGIN PLAY EDICIÓN ESPECIAL/COLECCIÓN | |
|---|---|
| All Sports Pack | 14,95€ |
| Battle Of Britain | 5,95€ |
| Carmageddon II. Carpocalypse Now | 7,95€ |
| Carmageddon TDR 2000 | 7,95€ |
| Crazy Taxi | 5,95€ |
| Crimson Skies | 5,95€ |
| Eurofighter Typhoon | 7,95€ |
| Expendable | 7,95€ |
| Fallout Compilation | 17,95€ |
| Ford Racing 2 | 5,95€ |
| Icewind Dale + Heart of Winter | 14,95€ |
| Icewind Dale Compilation | 59,95€ |
| Lotus Challenge | 7,95€ |
| Mobile Forces | 7,95€ |
| Offroad | 7,95€ |
| Starsky & Hutch | 5,95€ |
| Syberia + Amerzone | 19,95€ |
| Total Inmersion Racing | 5,95€ |
| Tripack Adventure | 14,95€ |

| VIVENDI – BEST SELLER | |
|---|---|
| Aliens vs Predator 2 | 14,95€ |
| Diablo II | 14,95€ |
| Empire Earth EE | 14,95€ |
| Half-Life | 14,95€ |
| Nascar 4 | 14,95€ |
| No Ones Lives Forever 2 | 14,95€ |
| Pack SWAT | 12,99€ |
| Starcraft + Broodwar | 14,95€ |
| The Thing | 14,95€ |
| WarCraft III Battlechest | 49,99€ |

| ZETA GAMES – TITANIUM | |
|---|---|
| Aquanox | 9,95€ |
| Cultures II | 9,95€ |
| Etherlords | 9,95€ |
| Hover Ace | 9,95€ |
| Industry Giant II | 9,95€ |
| King of the Road | 9,95€ |
| Mortadelo Gold | 19,95€ |
| Mortyr | 9,95€ |
| S.W.I.N.E | 9,95€ |
| Thandor | 9,95€ |
| Wally Trophy | 9,95€ |
| WWIII Black Gold | 9,95€ |

# Stronghold Crusader
## Guerra Santa

### ANTES DECÍAMOS
Lo más destacado de «Crusader» es sin duda su mezcla de gestión y estrategia. Por un lado tenemos que gestionar una comunidad, recogiendo materias primas y alimentos para transformarlos en edificios, fortificaciones o armas; por el otro tenemos que construir un ejército con el que defendernos y conquistar las fortalezas enemigas. El juego está ambientado en Tierra Santa, con escenarios desérticos y cristianos y musulmanes luchando entre sí, y posee nada menos que cinco campañas y 53 mapas individuales.

### AHORA DECIMOS
Dos años después «Stronghold Crusader» se mantiene como uno de los escasos exponentes de ese estilo de juego en el que prima la gestión sobre el combate y en el que de lo que se trata es de mirar como trabajan tus peones. Desgraciadamente su apartado técnico no ha soportado bien los años y sus gráficos se han quedado anticuados. Como además su sistema de juego es realmente sencillo, «Crusader» se ha quedado en un juego entretenido pero recomendable sólo para los que busquen una introducción "suavecita" a la gestión.

**INFOMANÍA**

**FICHA TÉCNICA**
- **Género:** Estrategia
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Comentado:** MM 94(Noviembre 2002)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** GOD Games / GOD Games
- **Distrib.:** Take 2 **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** crusader.godgames.com



**LA ANTIGUA NOTA**
75
**LUCHA Y CONSTRUYE.** La mezcla de estrategia y gestión está muy bien equilibrada y cuenta, además, con abundante contenido.

**LA NUEVA NOTA**
68
**ENTRETENIDO PERO SENCILLO.** La idea de construir y defender castillos es buena, pero técnicamente se ha quedado bastante anticuado.


▲ La gestión de los recursos es uno de los pilares de este juego, en el que lo económico prima sobre lo militar.


▲ Podemos jugar como cruzados o como musulmanes y nuestra misión es siempre asaltar las fortalezas enemigas.

# Neverwinter Nights Deluxe Edition
## Prepara tu espada, caballero


▲ A pesar del tiempo transcurrido «Neverwinter Nights» sigue siendo una referencia imprescindible para los que busquen rol del clásico, con espadas y hechizos.


▲ El sistema de juego es muy rico y variado, pero su interfaz es muy accesible.


▲ Las dos expansiones incluidas añaden nuevas campañas, objetos y personajes.

### ANTES DECÍAMOS
Los creadores de la clásica serie «Baldur´s Gate» vuelven a la carga con un juego de rol sencillamente sobresaliente, ambientado una vez más en el universo de espada y brujería de los Reinos Olvidados. Su sistema de juego, basado en las reglas del juego de rol de mesa D&D, es fantástico y tremendamente completo. Cuenta además con interfaz innovador y muy accesible, una estupenda campaña individual, un soberbio modo multijugador y un excepcional editor. Sin duda, será a partir de ahora el nuevo modelo a imitar en su género.

### AHORA DECIMOS
Durante casi dos años «Neverwinter Nights» ha sido la referencia en cuanto a juegos de rol, gracias sobre todo a la potente combinación de su editor y su modo multijugador, que han llenado la red de módulos creados por los propios jugadores. Lógicamente, ya no resulta tan espectacular como antes en el apartado técnico, pero este pack, que incluye también las dos expansiones publicadas hasta el momento, es una ocasión que ningún aficionado al rol debería dejar escapar.

**INFOMANÍA**

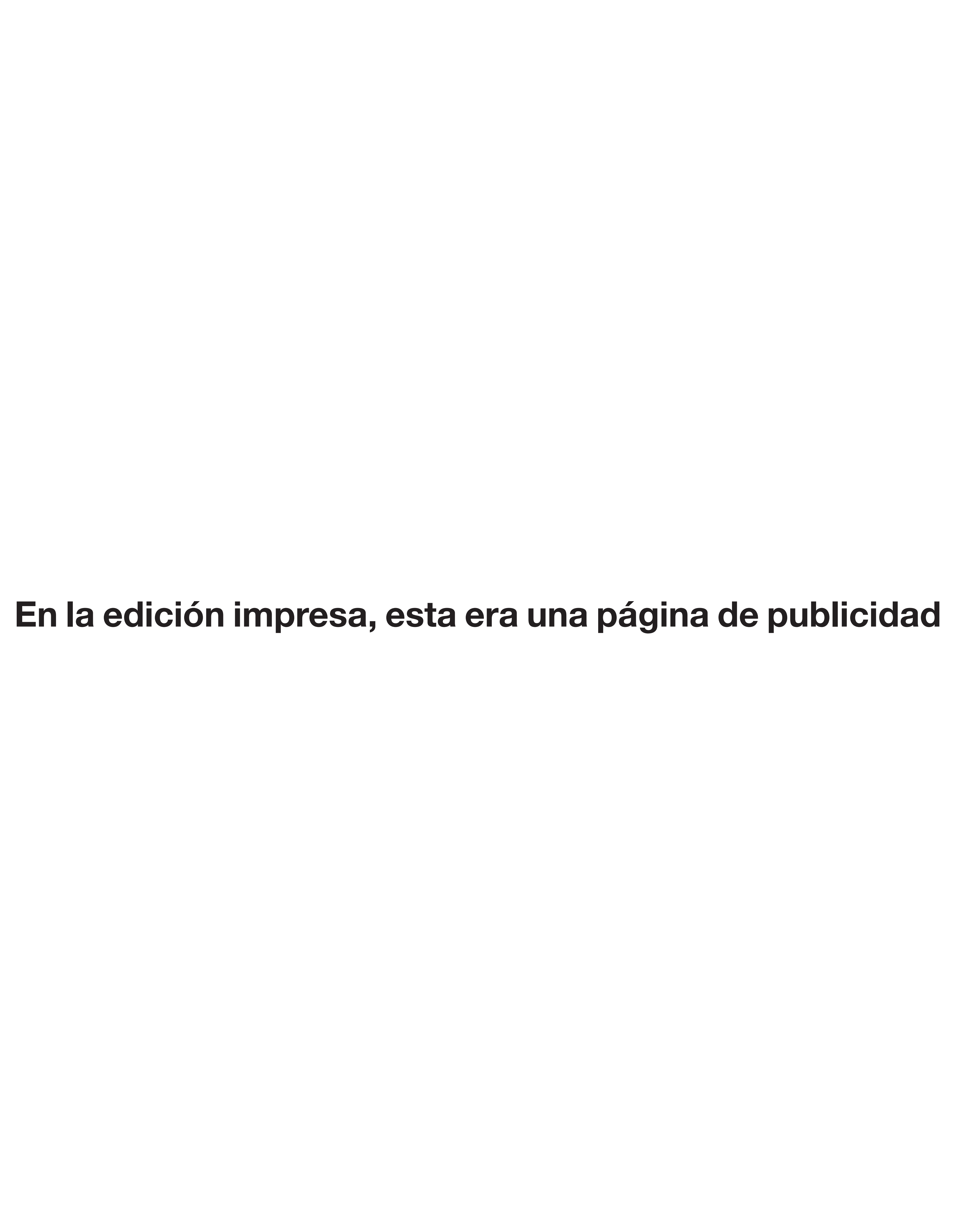
**FICHA TÉCNICA**
- **Género:** Rol
- **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Comentado:** MM 91 (Agosto 2002)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Bioware/Atari
- **Distrib.:** Atari **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** nwn.bioware.com

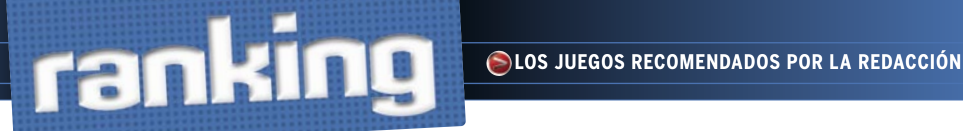


**LA ANTIGUA NOTA**
92
**EL REY DEL ROL.** Técnicamente revolucionario y con un infinitas posibilidades de juego. El más completo juego de rol que hayamos jugado.



**LA NUEVA NOTA**
88
**UNA REFERENCIA.** No se puede entender el rol actual sin este juego. Ha sido superado en la técnica, pero su jugabilidad es todavía soberbia.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



# La Lista de Micromanía

**¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.**

## Los Recomendados

**Incorporaciones esperadas y un gran cambio en lo más alto de nuestra selección dan un vuelco a la lista de los favoritos de la redacción. Estaba claro que «Half-Life 2» estaba llamando a la puerta del número 1...**

### 1 Half-Life 2

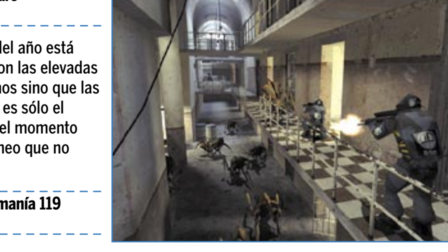


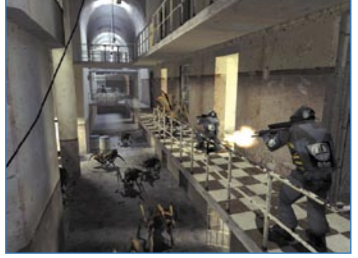
Acción · Valve Software · Vivendi · 54,99 €

El juego más esperado del año está aquí y no sólo cumple con las elevadas expectativas que teníamos sino que las supera. «Half-Life 2» no es sólo el mejor juego de acción del momento sino un clásico instantáneo que no puedes pasar por alto.

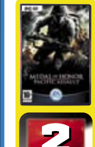
Comentado en Micromanía 119
Puntuación: 98







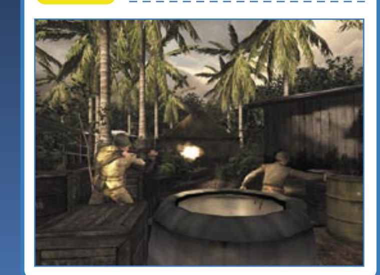
### 2 Medal of Honor Pacific Assault

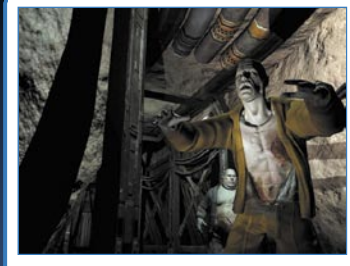


Acción · E.A.L.A./E.A. Games · Electronic Arts · 49,95 €

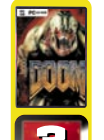
La acción bélica más realista tiene una cita con cualquier amante del género en un juego sensacional con una jugabilidad a prueba de bomba.

Comentado en Micromanía 119
Puntuación: 97





### 3 Doom 3



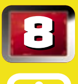
Acción · id Software/Activision · Proein · 54,95 €

Tras tres meses en nuestro primer puesto, su tremenda acción y su terror psicológico siguen contando, y mucho, entre nuestros favoritos. De lo mejor, sin ninguna duda.

Comentado en Micromanía 116
Puntuación: 98

### 8 Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

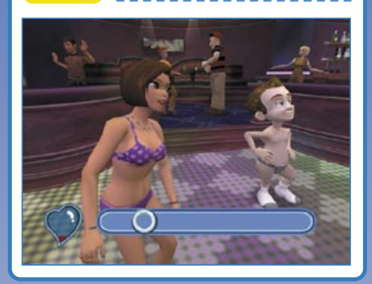


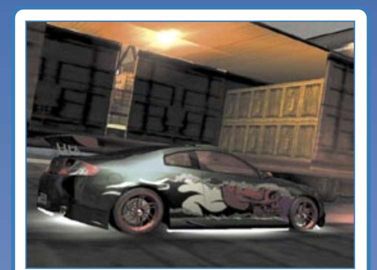


Aventura · High Voltage/Sierra · Vivendi · 49,99 €

El nuevo Larry liga, incluso menos que su tío. Pero a la hora de divertir, lo hace como pocos juegos. Impresiona... y no por su tecnología.

Comentado en Micromanía 118
Puntuación: 88





### 9 Need For Speed Underground 2

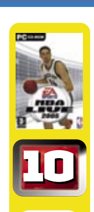


Velocidad · EA Games · Electronic Arts · 49,95 €

El tuning en todas sus variantes vuelve a ser protagonista de este título, de lo más variado y divertido que se puede jugar en su género.

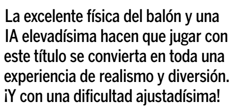
Comentado en Micromanía 118
Puntuación: 93

### 10 NBA Live 2005



Deportivo · E.A. Sports · Electronic Arts · 47,95 €

La excelente física del balón y una IA elevadísima hacen que jugar con este título se convierta en toda una experiencia de realismo y diversión. ¡Y con una dificultad ajustadísima!

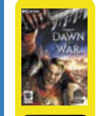


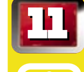
Comentado en Micromanía 119
Puntuación: 93





### 11 Warhammer 40000 Dawn of War





Estrategia · Relic/THQ · Proein · 49,95 €

El universo de «Warhammer 40K», tiene en este reciente título su mejor recreación y es también uno de los mejores juegos basado en la táctica.

Comentado en Micromanía 117
Puntuación: 92

## La referencia



**Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.**

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

### Estrategia — Rome: Total War

The Creative Assembly · Activision · 49,95 €

Es muy difícil imaginar un juego de estrategia que supere a «Rome». Es absolutamente brillante en todas sus facetas, que son muchas.

Comentado en MM 117 · Puntuación: 96



### Acción — Half-Life 2

Valve Software · Vivendi · 54,99 €

El sucesor de «Half-Life» se ha revelado como una auténtica obra maestra. Desde este mes, es la referencia a seguir en el género de la acción.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 98

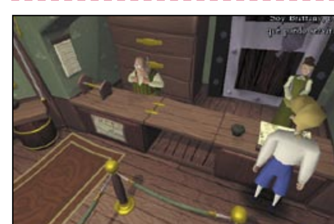


### Aventura — La Fuga de Monkey Island

LucasArts · EA · 17,95 €

Lleva aquí mucho tiempo porque es inimitable. La aventura está dando grandes títulos, pero es muy difícil superar a «Monkey».

Comentado en MM 70 · Puntuación: 89





## Los más vendidos en ... España

| Título | Género | Compañía |
|---|---|---|
| 1. Los Sims 2 (+7) | Simulación/Estrategia | Electronic Arts |
| 2. Imperivm II Premium (+12) | Estrategia | FX Interactive |
| 3 Patrician III Premium (+3) | Estrategia | FX Interactive |
| 4. Rome: Total War (+12) | Estrategia | Activision |
| 5. FIFA Football 2005 (+3) | Deportivo | Electronic Arts |
| 6. NFS: Underground Classics (+3) | Velocidad | Electronic Arts |
| 7. Warhammer 40K: Dawn of War (+7) | Estrategia | Proein |
| 8. Splinter Cell Codegame (+16) | Aventura | Ubisoft |
| 9. Los Sims: Megaluxe (+7) | Simulación/Estrategia | Electronic Arts |
| 10. Codename: Panzers (+12) | Estrategia | Zeta Games |

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Octubre de 2004.

## Los más vendidos en ... U.K.

| Título | Género | Compañía |
|---|---|---|
| 1. The Sims 2 (+7) | Simulación/Estrategia | Electronic Arts |
| 2. Rome: Total War (+12) | Estrategia | Activision |
| 3. Warhammer 40K: Dawn... (+7) | Estrategia | THQ |
| 4. Call of Duty: United Off. (+12) | Acción | Activision |
| 5. Star Wars: Battlefront (+12) | Acción | LucasArts |
| 6. FIFA Football 2005 (+3) | Deportivo | Electronic Arts |
| 7. Doom 3 (+18) | Acción | Activision |
| 8. Champ. Manager 03/04 (+3) | Manager Dep. | Eidos |
| 9. Myst IV: Revelation (+7) | Aventura | Electronic Arts |
| 10. Tiger Woods PGA Tour (+3) | Deportivo | Electronic Arts |

* Datos elaborados por Game/Guide/Complete EPOS Solutions correspondientes a Octubre de 2004.

## Los más vendidos en ... U.S.A.

| Título | Género | Compañía |
|---|---|---|
| 1. Rise of Nations (+12) | Estrategia | Microsoft |
| 2. The Sims Deluxe (+7) | Sim./Estrategia | Electronic Arts |
| 3. Flight Simulator 2004 (+3) | Simulación | Microsoft |
| 4. Zoo Tycoon: Complete Ed.(+7) | Estrategia | Microsoft |
| 5. Age of Mythology (+12) | Estrategia | Microsoft |
| 6. The Sims Mega Deluxe (+7) | Sim./Estrategia | Electronic Arts |
| 7. Far Cry (+16) | Acción | Ubisoft |
| 8. The Sims Superstar (+7) | Sim./Estrategia | Electronic Arts |
| 9. City of Heroes | Rol | NCSoft |
| 10. Halo: Combat Evolved (+16) | Acción | Microsoft |

* Datos elaborados por NPD correspondientes a Octubre de 2004.

### 4 Rome: Total War

Acción · The Creative Assembly · Activision · 49,95 €

Las batallas más impresionantes que se han visto en su género. El rigor histórico, la amplitud de la campaña y su profundidad lo hacen grande como muy pocos.

Comentado en Micromanía 117
Puntuación: 96





### 5 Pro Evolution Soccer 4



Deportivo · KCET/Konami · Konami · 34,95 €

El mejor simulador del deporte rey nos ofrece un sistema de juego de lo más completo y enormemente sencillo, junto a un realismo total.

Comentado en Micromanía 119
Puntuación: 94

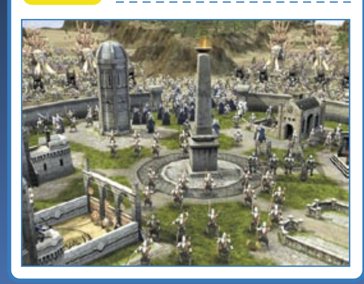
### 6 ESDLA. La Batalla por la Tierra Media

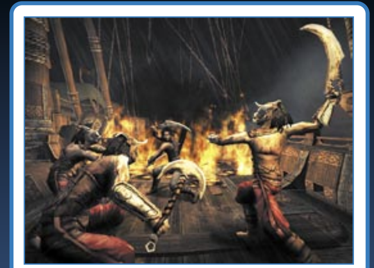


Estrategia · E.A. Games · Electronic Arts · 49,95 €

Los autores de «C&C Generals» han adaptado de maravilla las películas de "El Señor de los Anillos" y hecho un juego de estrategia soberbio.

Comentado en Micromanía 119
Puntuación: 95





### 7 Prince of Persia El Alma del Guerrero



Acción/Avent. · Ubisoft Montreal · Ubisoft · 49,95 €

Su acción, brutal, su excelente guión y su sorprendente apartado técnico, con una jugabilidad altísima, hacen de él un juego sólido y fascinante.

Comentado en Micromanía 119
Puntuación: 96

### 12 Scrapland





Acción · Mercury Steam · Zeta Games · 39,95 €

Ambientado en un universo futurista e inmersivo, con «Scrapland» podemos actuar con plena libertad, sin tener que renunciar a una acción trepidante y a un guión sensacional.

Comentado en Micromanía 118
Puntuación: 92





### 13 Los Sims 2





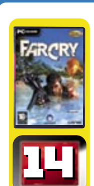


Simulador · Maxis · Electronic Arts · 59,95 €

Sin duda, es el simulador social más completo, cuidado al detalle y lleno de opciones de todos los tiempos. Las posibilidades con estos locos bajitos son infinitas...

Comentado en Micromanía 117
Puntuación: 94

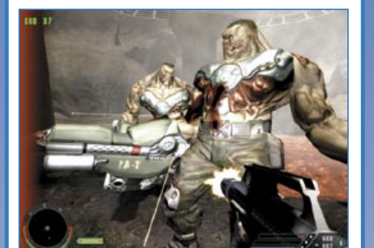
### 14 Far Cry



Acción · Crytek/Ubisoft · Ubisoft · 49,95 €

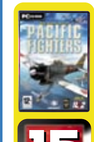
Un innovador desarrollo apoyado sobre una cuidadísima realización técnica para ofrecer una jugabilidad de infarto. Te quedarás pegado a la pantalla sin poder dejar de jugar...

Comentado en Micromanía 110
Puntuación: 97





### 15 Pacific Fighters



Simulador · Maddox/1C · Ubisoft · 29,95 €

El nuevo simulador de Oleg Maddox es una joyita que, aún sin superar a «IL-2», no puedes dejar de probar. Además, funciona como expansión de éste o de forma independiente.

Comentado en Micromanía 119
Puntuación: 87



## Rol

### Caballeros de la Antigua República

Bioware/LucasArts/Activ. · Proein · 49,95 €

Resulta paradójico calificar este juego de realista cuando se trata de ciencia ficción pura, pero si juegas con él nos entenderás, seguro.

Comentado en MM 108 · Puntuación: 94



## Velocidad

### TOCA Race Driver 2

Codemasters · Proein · 49,99 €

La verdad es que el género de la velocidad no es muy prolífico en PC, pero aunque hubiera mil más, «TOCA Race Driver 2» nos seguiría encantando.

Comentado en MM 112 · Puntuación: 90



## Simulación

### IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles

Maddox/1C/Ubisoft · Friendware · 44,95 €

Sólo hay una forma de sentirte más dentro del combate aéreo y es subiéndote a un caza. Nosotros no tenemos el privilegio..., ¿y tú?

Comentado en MM 100 · Puntuación: 94



## Deportivos

### Pro Evolution Soccer 4

KCET/Konami · Konami · 34,95 €

Poco le ha durado a «FIFA» el reinado, pues los chicos de Konami se han vuelto a salir con su «Pro Evo Soccer». Sin duda, el mejor juego de fútbol.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 94








# Selección del lector

**La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.**

## Estrategia

A «Los Sims 2» sólo le ha costado un mes llegar a lo más alto en su género, a pesar del duro combate que les han plantado el César y sus ejércitos. Y sin más novedades...



**1 Los Sims 2**
31% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 94
- Maxis/Electronic Arts
- Electronic Arts España



**2 Rome: Total War**
29% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 96
- Creative Assembly/Activision
- Activision España



**3 Codename: Panzers**
22% de las votaciones
- MM 116 · Puntuación: 94
- Stormregion/CDV
- Zeta Games

**4 Ground Control II Operation Exodus**
11% de las votaciones
- MM 114 · Puntuación: 96
- Massive Entertainment
- Vivendi

**5 Warhammer 40000 Dawn of War**
7% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 92
- Relic/THQ
- Proein

## Acción

«Doom 3» sigue pisando muy fuerte en un género que no deja de ofrecer novedades. Dos nuevos títulos entran este mes en vuestro ranking, y el nivel sigue subiendo...



**1 Doom 3**
45% de las votaciones
- MM 116 · Puntuación: 98
- id Software/Activision
- Proein



**2 Far Cry**
24% de las votaciones
- MM 110 · Puntuación: 97
- Crytek
- Ubisoft



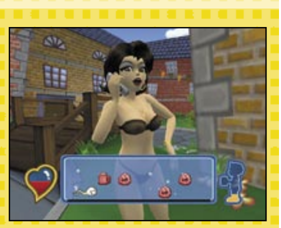
**3 Star Wars Battlefront**
14% de las votaciones
- MM 118 · Puntuación: 90
- Pandemic/LucasArts
- Activision

**4 Joint Operations Typhoon Rising**
9% de las votaciones
- MM 115 · Puntuación: 87
- Novalogic
- Friendware

**5 Call of Duty La Gran Ofensiva**
8% de las votaciones
- MM 118 · Puntuación: 98
- Gray Matter/Activision
- Activision

## Aventura

De casta le viene al galgo y pese a que Larry liga menos que su tío, no le ha costado nada ganarse el trono de las aventuras, género un poco escaso últimamente...



**1 Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude**
33% de las votaciones
- MM 118 · Puntuación: 88
- High Voltage / Sierra
- Vivendi



**2 Syberia II**
29% de las votaciones
- MM 111 · Puntuación: 90
- Microïds
- Virgin Play



**3 Silent Hill 4 The Room**
18% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 82
- Konami
- Konami

**4 Myst IV: Revelation**
15% de las votaciones
- MM 118 · Puntuación: 84
- Team Revelation/Cyan
- Ubisoft

**5 Obscure**
5% de las votaciones
- MM 115 · Puntuación: 85
- Hydravision/Microïds
- Virgin Play

## Rol

El rol online de «Final Fantasy XI» ha entrado en la lista, y aunque viene dando caña, no ha podido con el estupendo «Sacred», que aún se mantiene en la cima.



**1 Sacred. La Leyenda del Arma Sagrada**
31% de las votaciones
- MM 115 · Puntuación: 92
- Ascaron
- FX Interactive



**2 Final Fantasy XI**
27% de las votaciones
- MM 118 · Puntuación: 80
- Square Enix
- Ubisoft



**3 Neverwinter Nights**
23% de las votaciones
- MM 91 · Puntuación: 92
- Bioware/Interplay
- Atari

**4 SW: Caballeros de la Antigua República**
13% de las votaciones
- MM 108 · Puntuación: 94
- Bioware/LucasArts/Activision
- Proein

**5 El Templo del Mal Elemental**
6% de las votaciones
- MM 107 · Puntuación: 90
- Troika Games/Atari
- Atari

## Velocidad

Sigue el género echando chispas con novedades de las buenas. «NFS Underground 2» llega a meta el primero, pero fijaos en lo ajustados que están todos los puestos.



**1 Need For Speed Underground 2**
29% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 93
- EA Games
- Electronic Arts



**2 TOCA Race Driver 2**
27% de las votaciones
- MM 111 · Puntuación: 90
- Codemasters
- Proein



**3 Colin McRae Rally 2005**
21% de las votaciones
- MM 118 · Puntuación: 89
- Codemasters
- Proein

**4 Richard Burns Rally**
15% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 84
- Warthog/SCi Games
- Proein

**5 TrackManía**
10% de las votaciones
- MM 114 · Puntuación: 80
- Nadeo/Brigades
- PuntoSoft

## El espontáneo

«El que tiene más cara de bruto es mi representante en UT2004. ¿Seguirá en forma para cuando llegue QUAKE IV?»



Rubén García López (León)

» ¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

## Simulación

*Continúa la simulación de vuelo en combate por las nubes de vuestro ranking en un género en el que no ha habido ninguna novedad en este último mes. Ya vendrán, ya...*



**1** ***IL-2 Sturmovik Forgotten Battles***
*31% de las votaciones*
- MM 100 · Puntuación: 94
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Friendware



**2** ***Lock On: Air Combat Simulations***
*29% de las votaciones*
- MM 108 · Puntuación: 90
- Eagle Dynamics
- Ubisoft



**3** ***X-Plane Flight Simulator V. 7***
*19% de las votaciones*
- MM 112 · Puntuación: 78
- Laminar Research
- Friendware

**4** ***Enigma Rising Tide***
*13% de las votaciones*
- MM 104 · Puntuación: 82
- Tesseration Games
- PuntoSoft

**5** ***Flight Simulator 2004***
*8% de las votaciones*
- MM 95 · Puntuación: 82
- Microsoft
- Microsoft

## Deportivos

*«FIFA 2005» se mantiene como pichichi entre los otros títulos deportivos, si bien los tenistas de «Top Spin» entran en la lista dispuestos a marcar unos goles... si es preciso.*



**1** ***FIFA 2005***
*29% de las votaciones*
- MM 117 · Puntuación: 93
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts España



**2** ***Pro Evolution Soccer 3***
*28% de las votaciones*
- MM 107 · Puntuación: 92
- KCET/Konami
- Konami



**3** ***Top Spin***
*26% de las votaciones*
- MM 118 · Puntuación: 87
- PamDev / Atari
- Atari



**4** ***Total Club Manager 2005***
*10% de las votaciones*
- MM 117 · Puntuación: 90
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts España





**5** ***Tiger Woods PGA Tour 2005***
*7% de las votaciones*
- MM 116 · Puntuación: 89
- Headgate/EA Sports
- Electronic Arts

# Clásicos de todos los tiempos

*En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.*

### Estrategia

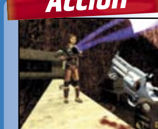


**1 Age of Empires** — *39% de las votaciones*
- Comentado en MM 37
- Puntuación: 90
- Ensemble Studios

**2 Civilization III** — *37% de las votaciones*
- Comentado en MM 87
- Puntuación: 90
- Firaxis

**3 Commandos** — *24% de las votaciones*
- Comentado en MM 42
- Puntuación: 92
- Pyro Studios

### Acción

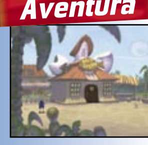


**1 Half-Life** — *40% de las votaciones*
- Comentado en MM 61
- Puntuación: 91
- Valve Software

**2 RTC Wolfenstein** — *37% de las votaciones*
- Comentado en MM 84
- Puntuación: 97
- Gray Matter/Id

**3 Max Payne** — *23% de las votaciones*
- Comentado en MM 80
- Puntuación: 86
- Remedy Entertainment

### Aventura



**1 Monkey Island 4** — *49% de las votaciones*
- Comentado en MM 70
- Puntuación: 89
- LucasArts

**2 Gabriel Knight III** — *36% de las votaciones*
- Comentado en MM 60
- Puntuación: 86
- Sierra

**3 L.S. Larry VII** — *15% de las votaciones*
- Comentado en MM 27
- Puntuación: 80
- Sierra

### Rol



**1 Diablo II** — *36% de las votaciones*
- Comentado en MM 67
- Puntuación: 85
- Blizzard

**2 Baldur's Gate II** — *33% de las votaciones*
- Comentado en MM 50
- Puntuación: 91
- Bioware

**3 Neverwinter N.** — *31% de las votaciones*
- Comentado en MM 80
- Puntuación: 91
- Bioware

### Velocidad



**1 Grand Prix 4** — *41% de las votaciones*
- Comentado en MM 87
- Puntuación: 90
- Microprose

**2 Need For Speed** — *36% de las votaciones*
- Comentado en MM 107
- Puntuación: 88
- EA Games

**3 Moto GP 2** — *23% de las votaciones*
- Comentado en MM 102
- Puntuación: 88
- Climax

### Simulación



**1 IL-2 Sturmovik** — *37% de las votaciones*
- Comentado en MM 83
- Puntuación: 90
- 1C/Maddox Games

**2 Silent Hunter II** — *35% de las votaciones*
- Comentado en MM 84
- Puntuación: 92
- SSI/Ubisoft

**3 Combat F.S. 2** — *28% de las votaciones*
- Comentado en MM 70
- Puntuación: 90
- Microsoft

### Deportivos

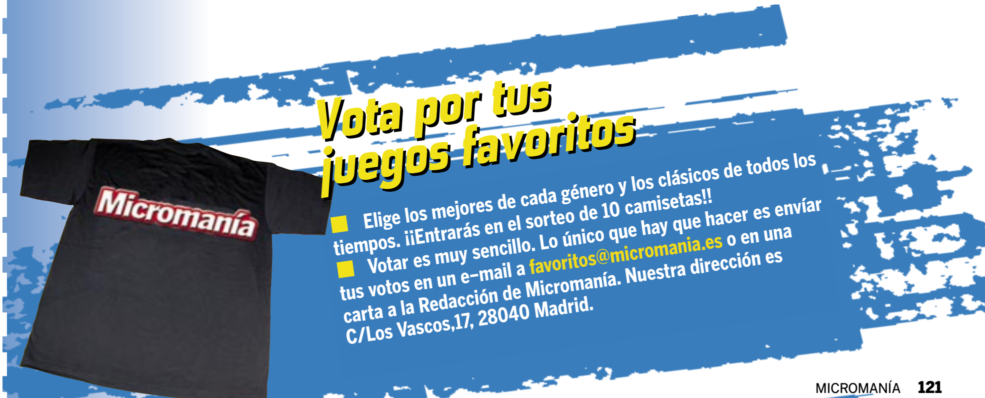


**1 Virtua Tennis** — *53% de las votaciones*
- Comentado en MM 88
- Puntuación: 92
- Sega

**2 PC Fútbol 2001** — *31% de las votaciones*
- Comentado en MM 66
- Puntuación: 86
- Dinamic

**3 Sensible Soccer** — *16% de las votaciones*
- Comentado en MM 62
- Puntuación: 95
- Sensible Software

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.





## Objetivo: el Imperio

# Medal of Honor Pacific Assault

**El soldado japonés es capaz de sacrificar su vida antes que deshonrarla con una rendición. Si puede, estrellará su avión contra ti, hará estallar una granada en su mano o te ensartará con su bayoneta aunque antes tenga que atravesársela él mismo. ¿De verdad estás listo para la guerra en el Pacífico?**

Ya hemos vivido nuestro particular infierno en el Pacífico, y tras unos días reposando en el hospital de campaña, podemos darte consejos y referencias de los puntos más conflictivos de esta guerra. Con tu ayuda el eje oriental caerá y pagará por su ataque cruel a los Estados Unidos. Pero primero, cadete, sigue el entrenamiento en la base de marines, ve a Pearl Harbor con tu superior y alcanza el portaaviones en llamas para salvar lo que puedas.

### PEARL HARBOR

**Atrapado.** Has de localizar y cerrar las válvulas para poder evacuar la sala. Ve por la derecha, atraviesa las calderas y sube por las escaleras a toda prisa. Verás dos ruedas marcadas en rojo. Pulsa el botón de "usar" sobre ellas hasta que se cierren. Haz lo mismo con la válvula que hay al otro lado y continúa por el pasillo hasta el final, desciende por las escaleras de la derecha y hallarás un escape de vapor en una estancia anegada de agua. Cierra la válvula y podrás acceder a la otra que hay justo al lado. Para escapar sigue las instrucciones del marino.

**Camino hacia la cubierta.** Ve hasta una estancia donde varios hombres intentan sofocar el incendio. Para desbloquear la puerta tendrás que volarla con un tanque de gas. Sigue el camino y el sanitario te pedirá que rescates a un herido. Llévalo de vuelta hasta el médico y continúa hasta la zona del hospital, donde has de rescatar a dos marinos más, uno de ellos cubierto por cajas y otro encerrado en un camarote (usa el hacha). Por último piensa en tu propio pellejo y escapa hacia la cubierta. (Ver recuadro "Cubierta del portaaviones").

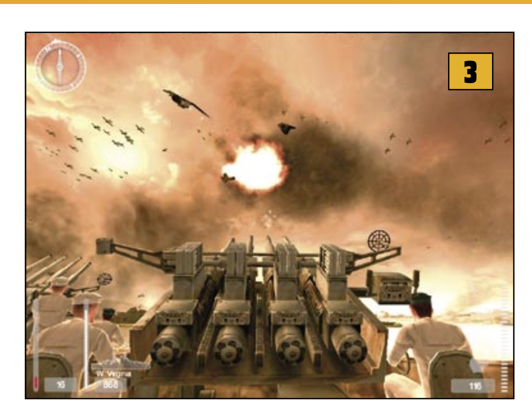
### DESEMBARCO NOCTURNO EN MAKIN

Entra en la jungla con la escuadra de la derecha. Te verás envuelto en una refriega entre ma-













**(1) Cuando comience el ataque sobre Pearl Harbor, cúbrete del fuego aéreo y sigue hasta la lancha sin vacilar. (2) Fíjate en el hacha que hay sobre la pared, pues te será útil para escapar. (3) Cuando la ametralladora quede inutilizada, toma el control del cañón antiaéreo. (4) Después de usar este cañón contra el enemigo destrúyelo con cargas satchel. (5) Si controlas la torre de comunicaciones la batalla estará decidida.**

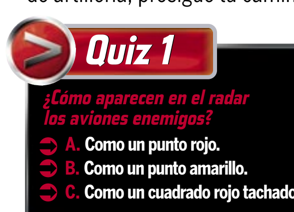



***Rompe la válvula de la bombona de gas con el hacha colgada de la pared y obtendrás un misil casero para abrir la puerta bloqueada***

torrales y una vez alcances la carretera principal, ve en cuclillas entre la maleza. Pronto descubrirás el primer pelotón de japoneses y un francotirador en la palmera del fondo. Usa granadas cuando el enemigo todavía esté agrupado para dispersarlo. A lo largo del camino hay varios pelotones aislados y dos francotiradores más. Cuando llegues al poblado rodea la cabaña por el flanco derecho, mata a su inquilino y úsala como punto de cobertura para despejar los alrededores del cañón, coloca cargas en él y sigue tu camino. Para que tus hombres puedan cruzar el pantano debes deshacerte de los dos nidos de ametralladora centrales. Elimina a los artilleros con disparos certeros y aprovecha su ausencia para ordenar un avance de pelotón. Cúbrete tras una roca para acercarte a los próximos nidos (a izquierda y derecha) y avanza finalmente hasta el segundo poblado. Lo mejor que puedes hacer es vaciar una a una todas las cabañas. A la salida te espera otra gran fiesta: tiradores en la caseta de la izquierda, dos nidos elevados y una torre de vigilancia junto al poste de comunicaciones. Conquista la caseta, deshazte de los artilleros y mientras se produce el relevo avanza por el flanco derecho para controlar la torre. Luego usa las ametralladoras fijas para deshacerte de los Zeros. Por último, coloca la carga explosiva en la torre y contén la llegada de refuerzos.

## EL SUMINISTRO DE COMBUSTIBLE

Por el sendero oirás llegar un convoy enemigo. Asalta un nido de artillería, prosigue tu camino




y oirás la llegada de otro jeep para más adelante encontrarte el segundo nido; cuando lo despejes toma la ametralladora para recibir al tercer camión (por la derecha). Repite el mismo proceso en el cuarto nido. Al fondo debes asegurar un puesto de vigilancia junto a una caseta y un jeep aparcado. En la siguiente escena atraviesas la selva de nuevo, hasta llegar a la primera línea de cabañas. Sigue jungla a través de nuevo y llegarás a una segunda línea de cabañas con un hidro-Zero. En una de esas cabañas están los documentos que buscas. Atraviesa una tercera línea de casetas y por fin encontrarás el acceso a los complejos militares. Según entras de frente, a tu derecha hay un nido de artillería que te conviene controlar. Deshazte del puesto elevado de vigilancia, asegura los dos almacenes y el segundo nido. Sube al jeep con tus compañeros. Con la tecla de "salto" puedes elevarte por ▶▶

## ÓRDENES DE PELOTÓN





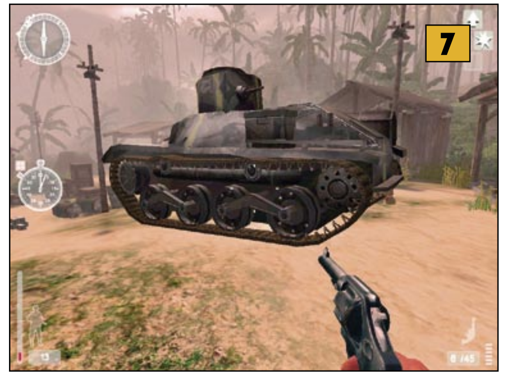
**HAY ÓRDENES que en determinadas circunstancias tus hombres obedecerán. Te recomendamos que configures dichas órdenes en el teclado numérico o en las teclas de edición formando una cruz sencilla de recordar. Por ejemplo, avanzar (8), reagruparse (4), cobertura (6), retirada (2).**

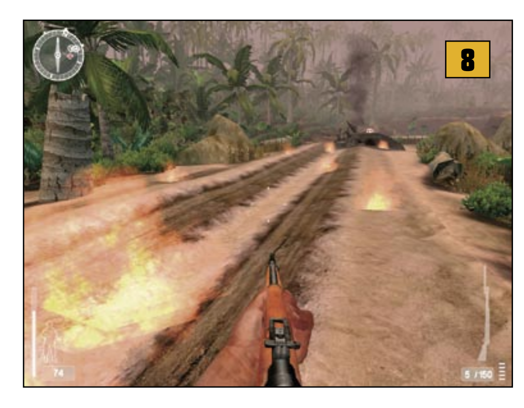
**AVANZAR ordena a tu pelotón el desplazamiento hacia la posición enemiga de la forma más rápida posible. Reagruparse es útil cuando tus hombres están dispersos o la situación está fuera de control y quieres que vuelvan a aproximarse.**

**FUEGO DE COBERTURA es ideal cuando necesitas asaltar una posición enemiga. Tu pelotón se pondrá a disparar para evitar que te encañonen fácilmente. La retirada es útil si deseas retroceder para replantear el ataque. Por ejemplo: si te has metido entre dos nidos de artillería por error.**

**TUS HOMBRES son bastante autónomos, lo que significa que no siempre obedecerán tus indicaciones si la situación no lo requiere. Las órdenes que sean posibles aparecerán marcadas en la esquina superior derecha de la pantalla.**

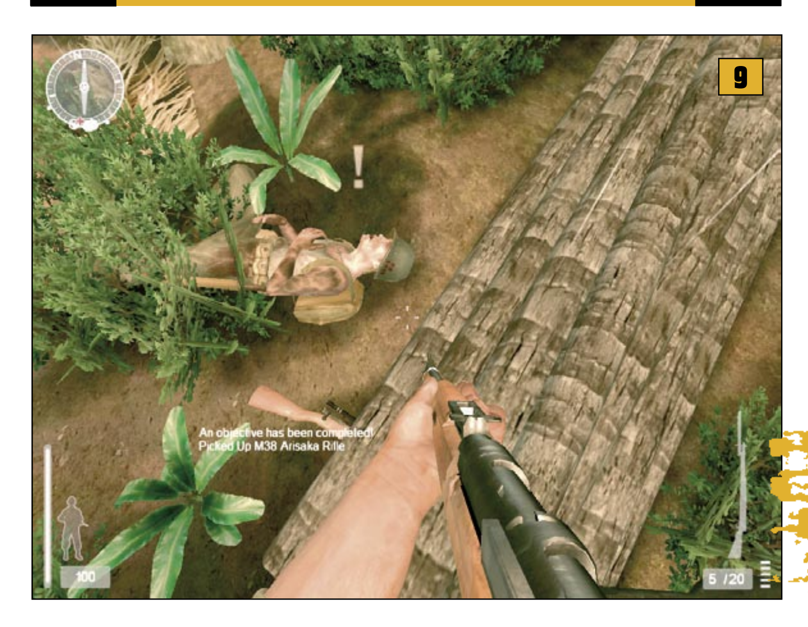


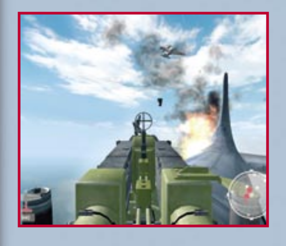

**(6)** No te dejes los documentos que hay en una de las cabañas. **(7)** Debes rodear rápidamente al blindado y colocar una carga en su parte trasera. **(8)** En cuanto veas el aparato derribado, rescata al piloto de la explosión. **(9)** Cuando elimines los morteros, Willy caerá herido. Llévale de vuelta a las lanchas. **(10)** El truco para salvar el submarino es disparar a los torpedos antes de que alcancen el casco.




*Tras rescatar al piloto de las llamas de su avión, debes defender su vida a cualquier precio, porque si él muere la misión habrá fracasado*

## ESCUADRÓN AÉREO





**LAS BALAS de tu ametralladora describen una traza que puedes usar como guía para centrar objetivos, pero procura no barrer tu propia cola al disparar ni dañar aviones aliados. Cuando salte el piloto toma los mandos del aparato ("enter"). Moviendo el ratón horizontalmente ladearás las alas, y moviéndolo verticalmente inclinarás el morro del aparato.**

**EL ENEMIGO buscará tu cola para derribarte. Intenta alejarte de ellos y luego regresa para derribarlos de frente. Tras la refriega sigue a tus compañeros hasta la isla y destruye todos los objetivos marcados como un cuadrado rojo (una torre, tres aviones aparcados, dos hidroaviones y dos transportes anfibios).**

**TUS BOMBAS se preparan con el "enter" y se disparan con el botón secundario. Acércate a los navíos utilizando la vista externa para calcular mejor el tiro. Puedes hundir la fragata enemiga disparando con la ametralladora sobre su torre de mando. Destruye los Zeros sobre el portaaviones y luego bombardea su torre de control. Al regresar, acércate al U.S. Independence verticalmente y a escasa altura y habrás terminado la misión.**

▸▸ encima del cristal para mejorar tu ángulo de tiro. Tras el accidente, intenta dirigirte al nido de la derecha y cuando no queden enemigos ve al depósito de combustible para colocar la carga explosiva. Desciende sendero abajo, acaba con la avanzadilla y prepárate para entrar en una base con tanque. Ve saltando de piedra en piedra y de caseta en caseta para evadir los disparos del blindado hasta que puedas colocar una carga en sus bajos. Tendrás más posibilidades si destruyes la torre reventando los bidones rojos. Sigue sendero arriba y hallarás otra base con dos torres de vigía y dos nidos. Cuando hayas tomado el segundo nido aparecerá una camioneta con más efectivos. En la base con dos tanques aparcados roba el cañón central para controlar la situación. La siguiente base está llena de bidones rojos (hazlos reventar). Otra camioneta, otra torre peligrosa y por fin habrás dado con el avión derribado. Ve corriendo, toma al piloto en brazos y llévale hasta el sanitario.

### ASALTO A LA PLAYA

Tras desembarcar comenzarán a llover bombas. Adéntrate en la espesura para salir de la zona de peligro y prepárate para una gran batalla. Aparte de eliminar a todos los japos, tu objetivo es suprimir a los dos artilleros que operan los morteros. En cuanto tu equipo regrese a las lanchas, Willy será abatido cerca de la posición del primer mortero. Ve hacia él, tómale en brazos y llévale de vuelta. En la huida mar adentro usa fuego de cobertura y vigila la llegada de cazas enemigos. En cuanto subas al casco del submarino, ve corriendo hacia las ametralladoras de cola y prepárate para la llegada de cinco bombarderos. Cada avión lleva un solo torpedo que lanzará al agua si consigue acercarse lo suficiente al submarino, pero el submarino no resistirá más de uno o dos torpedos, así que es imprescindible que derribes dos aviones antes de que se acerquen y dispares sobre los torpedos que han alcanzado el agua para destruirlos antes de que alcancen su objetivo.

**Quiz 2**

*¿A qué debes apuntar para salvar el submarino?*

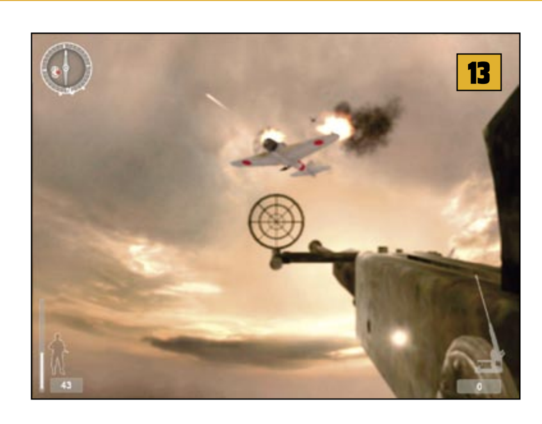
- **A.** A los bombarderos japoneses.
- **B.** A los torpedos liberados.
- **C.** A los morteros de la costa.

### GUADALCANAL

En lugar de atacar a los tiradores del fuerte, pasa corriendo y sigue por el camino para entrar al poblado por detrás. De esa forma podrás vaciar las casetas sin tener que hacer puntería desde lejos. Prosigue y encontrarás otro grupo de barracones enemigos. En uno de ellos hay documentos valiosos. En cuanto alcances la base Henderson sube a la camioneta con tu pe-









(11) Usa una granada cuando haya "atasco" de enemigos. Dispersión asegurada. (12) Vacía las trincheras desde dentro y no te expondrás al fuego exterior. (13) Defender los hangares consiste en derribar los aviones que caen en picado desde el cielo. (14) Con las primeras bengalas es mejor que cubras la mitad inferior de la ladera. (15) El cañón Howitzer tiene una ligera inclinación. Apunta un poco alto para acertar.



*Para quitarle los moscones al bombardero "Black Cat" en Henderson Airfield, apunta a su cola y el retardo hará que alcances a sus perseguidores*

lotón. La siguiente escena es un asalto a trincheras japonesas, defendidas por dos nidos de artillería. Salta de roca a tronco, y de tronco a roca para cubrirte de la metralla. Debes trepar entre los dos nidos para saltar al de la derecha, deshacerte de los soldados y proseguir por la trinchera hasta un gran cañón. Cuando todo esté despejado se dará la vuelta a la tortilla, es decir, tendrás que regresar a uno de los nidos y contener el asalto japonés por la ladera. Regresa luego al cañón y coloca una carga explosiva. En el último asentamiento enemigo hay un granero repleto de tiradores y varias casetas. Por último atraviesa la selva. Cuidado, hay japoneses.

## RECUPERANDO HENDERSON FIELD

Tu primera tarea consiste en resistir el asalto de los japoneses desde el río. Te conviene permanecer en el centro tras los sacos, aunque es posible que algunos soldados consigan entrar por el flanco izquierdo. Desciende al río y serás sorprendido por una emboscada desde el margen derecho y por un nido en lo alto de la colina, por el margen izquierdo. Sube por esa colina y recorre la trinchera hasta encontrarte con un gigantesco M96 Howitzer. Con él deberás limpiar la ladera. En la siguiente escena entrarás en el campamento marine tomado por los japoneses. Dispara a los barriles explosivos y deshazte de la ametralladora fija del fondo. Úsala para contener un último pelotón enemigo y, en cuanto estalle el camión aparcado, atraviesa el barracón hasta la pista de aterrizaje. Tu prioridad es alcanzar la primera ametralladora fija junto a las trincheras para usarla contra todo un batallón de Zeros. Continúa por las trincheras eliminando japos hasta alcanzar el cañón antiaéreo. Los cazas intentarán destruir los hangares desde todas direcciones, pero tú debes preocuparte sólo por el noreste.

### Quiz 3

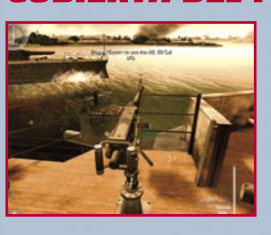
*¿Cuántos golpes necesitas para derribar a un enemigo?*

- **A.** 2 de pistola, 2 de rifle o 1 de bayoneta.
- **B.** 3 de pistola, 2 de rifle o 2 de bayoneta.
- **C.** 3 de pistola, 2 de rifle o 1 de bayoneta.

## DEFENSA EN BLOODY RIDGE

Tras una primera oleada débil llegará otra más fuerte que ascenderá hasta la mitad de la ladera. Neutraliza un pelotón a la derecha, cambia a la izquierda, vuelve a cambiar a la derecha... La tercera oleada llegará hasta tu posición justo cuando vayas a agotar la munición. Escapa hasta el siguiente campo con ni- ▶▶

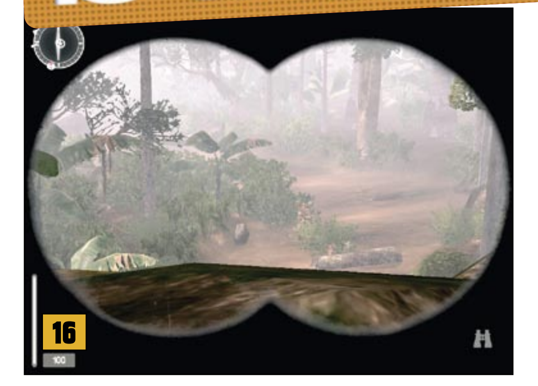
## CUBIERTA DEL PORTAAVIONES





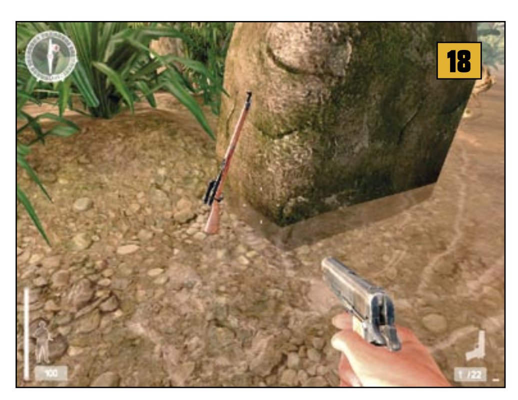
**TOMA LOS MANDOS de la ametralladora M2.50 y ponte a derribar Zeros (cazas japoneses). No sólo es cuestión de puntería, sino de anticiparse a su llegada. Escucha las indicaciones de tus compañeros: las 11 en punto significa que los Zero se acercan por tu izquierda y las 2 en punto por tu derecha. Generalmente los cazas llegan desde el horizonte en oleadas de 2 o 3 unidades. No pierdas el tiempo disparando sobre los aviones que sobrevuelan a gran altura porque no puedes alcanzarles.**

**NO TE OBSESIONES en derribar todos los aviones porque es inevitable que alguno siempre escape y lance una bomba sobre el portaaviones. Pronto tu ametralladora quedará inutilizada, pero puedes tomar el cañón antiaéreo de la derecha para seguir derribando cazas. Si quieres alcanzarles de lleno tendrás que adelantarte un poco a su trayectoria, ya que el proyectil AA tiene un ligero retardo. No te desanimes, con paciencia y reflejos resistirás el asedio.**



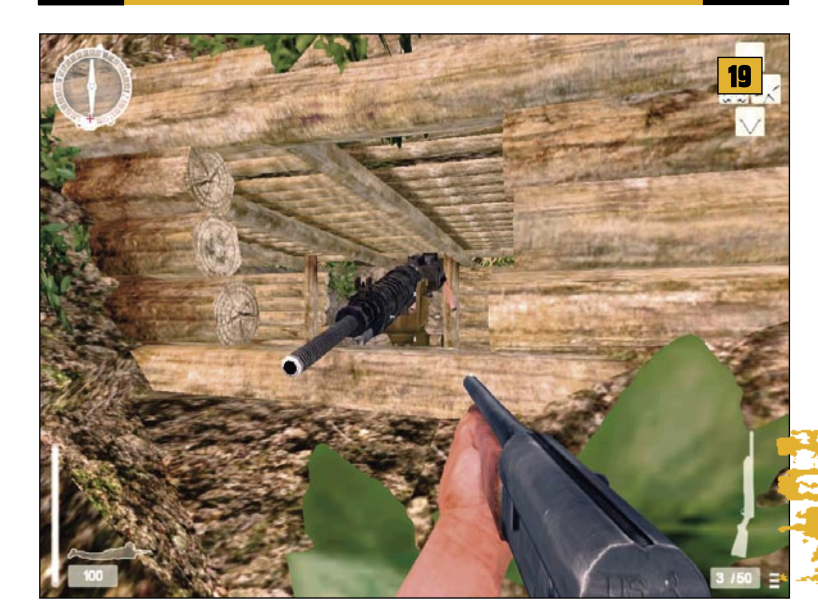







**(16)** Cuando llegues a la roca elevada usa tus prismáticos para espiar a los japoneses. **(17)** Un pequeño truco; si se agota la munición de tu portátil, suéltala y vuélvela a coger. **(18)** Este rifle japonés es tu pasaporte para los cuatro francotiradores ocultos. **(19)** La mejor forma de vaciar un búnker es saltar entre obstáculos y atacarlo desde cerca. **(20)** A veces los relevos son demasiados y es mejor asaltar los nidos por las bravas.

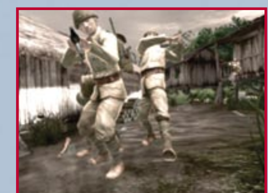



*En la batalla aérea los enemigos aparecen identificados en el radar como enormes puntos rojos y tus compañeros como estrellas blancas*

## PREVENIR Y CURAR





**DEJAR DE SANGRAR** es tan importante como recibir una cura de tu sanitario. Algunas balas solo te harán rasguños, pero si una bala te da de lleno o un japonés te ensarta con su bayoneta, notarás un latido constante y no dejarás de sangrar. Busca un sitio tranquilo y pulsa la tecla "B" para vendarte con seguridad y que cese la hemorragia. Llama al sanitario cuando estés muy bajo de salud para evitar ser abatido a la primera de cambio en próximos combates.

**LA PRECAUCIÓN** es tu mejor salvavidas, puesto que no vas a encontrarte botiquines "mágicos" cada dos pasos. Si te adentras en una emboscada o te lanzas sobre una ametralladora a pecho descubierto caerás malherido al suelo. Y si además estás rodeado de enemigos, lo más probable es que un japonés se acerque a ti y te remate sin contemplaciones con su bayoneta. Pero si tienes suerte, puede que tu sanitario esté cerca y pueda salvarte el pellejo. Pulsa "H" para requerir sus servicios y te curará en unos segundos.

▶▶ dos de artillería vacíos. Neutraliza el mortero del oeste y mantén la línea saltando de nido en nido, hasta que no tengas más remedio que retirarte. Caminando por la selva verás una patrulla por el sendero, pero no dispares. Para aguantar la última invasión tienes que aprovechar tus bazas; en la línea más retrasada hay dos tiendas con cañones Howitzer y dos ametralladoras, lo que te permite cubrir todo el campo de batalla. En la línea media de la ladera tienes dos ametralladoras fijas para controlar el centro mientras los japoneses aún estén lejos. En cuanto el asedio se vuelva más agresivo, usa los Howitzer y las ametralladoras. Escucha a tus compañeros, te avisarán del flanco atacado. Los aviones aliados pondrán la guinda en el pastel.

### EL RÍO LUNGA

Sigue a tu compañero hasta un mirador. Usa los prismáticos. Ten cuidado con los tres japos aislados. Deslízate en cuclillas por los matorrales de la derecha y fulmínales por sorpresa. Coge a hombros la ametralladora portátil. De nuevo con tus hombres, avanza por el río y cuando aparezcan los primeros escuadrones coloca tu juguete. Tras varias refriegas tendrás que neutralizar una ametralladora fija y descender a la zona de agua pantanosa por unas rocas. Cuando regrese la calma puedes recogerla de nuevo. Luego verás a lo lejos una ametralladora sobre una caja. Deshazte del artillero y prepárate para ataques por ambos flancos. Desciende por las rocas al cauce del río y llegarás al poblado donde debes colocar una carga explosiva sobre la línea de suministros enemiga (las cajas). El último tramo del río es peligroso porque está defendido por cuatro francotiradores. Toma el rifle con mira telescópica que hay apoyado sobre una roca y barre las copas de los árboles.

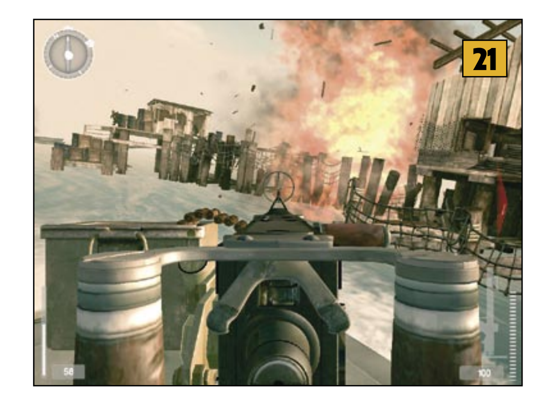
**Quiz 4**

*¿A qué aviones disparas para salvar el hangar de Henderson?*

- **A.** A los que lanzan bombas desde la derecha.
- **B.** A los que caen en picado del cielo.
- **C.** A los que llegan desde el horizonte.

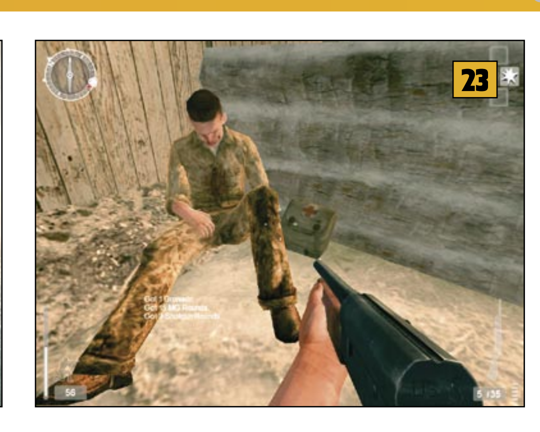
### POBLADOS DE KOKUMBONA

Recortada en mano, ve hasta toparte un nido enemigo de dos ametralladoras. Cúbrete tras las piedras, repta por el flanco izquierdo, sube el montículo y vacíalo. Despeja los dos primeros poblados, prestando atención a las torres de vigilancia. Continúa selva a través y llegarás a un puente fortificado. Neutraliza al artillero de la torre izquierda, al de abajo, y ordena un avance rápido con fuego de cobertura. El puente será derribado por un avión aliado y podrás continuar. La primera base que encontrarás tiene una línea de trincheras y dos torres. Destruye la dere-













**(21)** Afina el ojo y distinguirás siluetas enemigas sobre el muelle. **(22)** En cuanto despejes el barco encallado de tiradores podrás continuar tu camino. **(23)** No es muy común, pero junto a soldados caídos hallarás a veces botiquines que te permitirán recuperar un poco de vida. **(24)** Las puertas de algunos búnker sólo se abrirán cuando hayas despejado una zona completa. **(25)** No olvides que tu objetivo principal es colocar cargas en los cañones.




***Para alcanzar la playa de Tarawa en buenas condiciones ve saltando de obstáculo en obstáculo y dispara a los japos sobre el muelle***

cha disparando al barril rojo y coloca una carga en la otra. Pasa la playa y entra en la base que cuenta con una línea de trincheras defendida por ametralladora y tres torres de vigilancia. La mejor estrategia es asaltar la trinchera y desde ella ir colocando cargas en las torres. Junto a las ametralladoras tras los montículos de arena se encuentra el acceso a los cañones y el polvorín. En cuanto llegues a este último, coloca una carga y huye. **(Ver "Escuadrón Aéreo").**

## COSTA DE TARAWA

Limpia el muelle de japoneses. Dispara al artillero de enfrente y sigue hasta ver unos tanques de gas en el suelo. Desciende por las escaleras y usa la ametralladora fija. Luego vuélvete y camina por el interior del muelle, eliminando a varios grupos de japoneses y un artillero. Salta a la barcaza y cuando os derribe una explosión camina hasta la playa. Para acceder a las trincheras necesitarás rodear la playa por la derecha. Al fondo del todo hay una caseta que contiene munición y una ametralladora portátil. Tienes que llegar hasta los dos primeros cañones, colocar cargas explosivas y disparar a un bidón rojo que hará estallar un tanque. Luego suprime dos cañones más y atraviesa la playa interior hasta una caseta donde hay dos jeeps aparcados. Destruye con explosivos el primer cañón a la vista, rodea los dos tanques para colocar cargas en sus bajos y antes de entrar al centro de mando japonés deshazte de todos los enemigos. Trepa por las escalinatas y llegarás a la antena de comunicaciones. Coloca una carga sobre ella y vuelve al interior del búnker, desde donde podrás acceder a la red de túneles, salir al otro extremo para reventar un cañón, volver a los túneles y salir por otra parte para reventar otro cañón más. Al fondo hay un silo a prueba de bombas que los Sherman destruirán. Vuelve sobre tus pasos y encontrarás un segundo silo a prueba de bombas al que no se puede acceder, pero puedes trepar a su parte alta y lanzar un explosivo por uno de los tubos de ventilación. Luego tendrás que resistir un largo asedio. La última parte es la más dura de todas, pues consiste en limpiar todas las trincheras y resistir las cargas banzai. La guerra está a punto de acabar. ■ **J.M.G.**

### Quiz 5

*¿Cómo se destruye el silo antimisiles de Tarawa?*

- A. Colocando una bomba en su base.
- B. Colocando una bomba en los tubos de ventilación.
- C. Lanzando granadas a su interior.

### Soluciones Quiz

1.A. Como un punto rojo. 2.B. A los torpedos liberados. 3.C. 3 de pistola, 2 de rifle o 1 de bayoneta. 4.B. A los que caen en picado del cielo. 5.B. Colocando una bomba en los tubos de ventilación.



# El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media

## Cuadernos de guerra

***El Anillo avanza hacia Mordor para ser destruido, pero mientras esperas noticias te toca defender Minas Tirith de las ordas de orcos y trolls de las montañas. Cumple con tu deber, capitán.***

Estamos ante un juego en el que los recursos se encuentran extendidos a lo largo del mapa, y en el que el control del terreno resulta fundamental. Por eso es necesario que asumas tácticas capaces de sostener, por encima de la base central, líneas tácticas defensivas que garanticen la seguridad de tus fuentes de recursos y de tus emplazamientos periféricos. Recuerda que no expandirte no sólo significa perder recursos que podrían ser tuyos, también supondrá que esos recursos acaben en manos del enemigo. Así que no tengas prisa por atacar, avanza palmo a palmo, y cuando el mapa sea tuyo, lanza el ataque definitivo.

### Los héroes

**No podía ser de otra manera en un juego sobre** "El Señor de los Anillos": los héroes deciden las batallas. Más claro no te lo podemos decir. Es más, un héroe poderoso, como Gandalf o Saruman, puede parar él solito a un ejército entero sin despeinarse. Y no hablamos por hablar: lo hemos visto con nuestros propios ojos. Y aquí están nuestras razones.

» **Los héroes valen su peso en oro.** Así que no dudes en gastarte los cuartos en contratarlos. Vale, con los 2.500 que te gastas en, por ejemplo, Legolas, puedes comprar cinco batallones de caballeros. Pero, que te quede claro, Legolas les da sopas con hondas.



» **Sube su experiencia.** Sí, justo, como en los juegos de rol. Date un garbeo, cepíllate a los monstruos que te vayas encontrando, destruye alguna granja del rival, enfréntate a uno de sus batallones. Y el héroe irá subiendo de nivel y será cada vez más poderoso. Mientras, de paso, le hace la vida imposible a tu rival. ¿Se te ocurre algo mejor?

» **Combínalos con los batallones.** Porque muchos de ellos tienen habilidades pasivas que aumentan las estadísticas de los soldados que se encuentren luchando a su alrededor.



» **Las apariencias engañan.** Los hobbits, por ejemplo, disponibles para Gondor y Rohan, no parecen gran cosa, pero son muy baratos (100) y tienen habilidades de invisibilidad, gracias a sus capas élficas. Así que son espías sensacionales. Además, llegado el caso, también pelean.

» **Los más poderosos.** A nuestro juicio Gandalf es probablemente el héroe más poderoso del juego. Sobre todo cuando pasa del gris al blanco. Además puede ir montado a caballo, y tiene hechizos de zona que pulverizan literalmente lo que haya a su alrededor. Sin contar sus habilidades pasivas.

» **Y los malos, qué.** El lado oscuro tampoco anda manco. Saruman es la antítesis de Gandalf. Aparte de sus bolas de fuego (mortales para los ents) lanza un ataque de zona que posee a las unidades enemigas, y que es muy amplio, con lo que puede volver al grueso de tu ejército contra ti en un decir Jesús.



### Las bases



**El concepto de la base cambia sensiblemente** en este juego con respecto a otros parecidos, ya que lejos de ser el centro neurálgico de la actividad de tus tropas, se convierte más bien en un punto de partida desde el que extender tu control sobre el territorio.

» **Al principio, produce recursos.** Construye muchas granjas y si acaso alguna torre defensiva. Eso debería bastar para neutralizar ataques tempraneros. Con la tropa de inicio (dos batallones) lánzate a explorar y construye nuevas granjas o mataderos de carne, si perteneces al lado de la oscuridad.

» **Adelanta la línea.** Con el dinero que vayas ahorrando levanta nuevos campamentos. Aquí ya puedes ir pensando en construir edificios militares. Cuanto más cerca estén de la línea enemiga, menos tardarás en llevar las tropas hasta las zonas de conflicto. Así, además, puedes destinar tus bases de la retaguardia a producir recursos sin preocuparte de que sufran ataques.

» **Practica la guerra de guerrillas.** Puedes convocar a un héroe y dedicarlo a atacar las granjas que tu enemigo haya construido en campo abierto. Le costará neutralizarlo (hacen falta varios batallones para matar a un héroe) y le supondrá un auténtico quebradero de cabeza al que deberá destinar recursos y tiempo. Y mientras tanto, tú creces.

» **Busca las zonas de acceso.** Los puentes, los pasos entre montañas... y trata al menos de tenerlas controladas, aunque sólo sea para saber lo que pasa. Eso te permitirá conocer los movimientos del rival y si eres capaz de frenarlos, le encerrará en una zona del mapa mientras tú ocupas el resto.

## Rohan





**Parafraseando al entrenador de la Real Sociedad el año pasado:** Rohan es "velocidad, velocidad, velocidad". Tampoco hay que ser un lince para darse cuenta. Los jinetes de la marca no tienen tantos edificios y unidades como Gondor, pero lo que tienen es muy bueno, haznos caso, y muy muy rápido.

» **Caballería ganadora.** Puede parecer una obvierdad pero lo mejor de Rohan es su caballería, mucho más barata y contundente que la de Gondor. Además dispone de arqueros a caballo, es el único bando que tiene algo así. Y tres de sus héroes (Eowyn, Eomer y Theoden) tienen bonus pasivos cuando se usan con los rohirrin

» **Rohan no tiene infantería.** O sí, los labradores, que llegado el caso cogen armas y luchan, pero que no están a la altura de ninguna unidad militar. A cambio dispone de los guerreros elfos, arqueros y espadachines, según el caso, muy rápidos y letales.

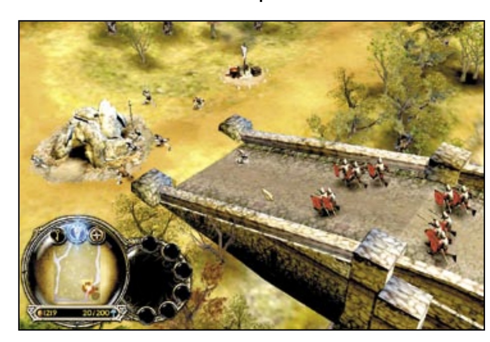
» **Olvida las armas de asedio.** Es el único bando que no las tiene, pero se compensa con la posibilidad de controlar ents de carne y hueso... bueno, de madera. El edificio es caro, pero una vez construido y celebrado el consejo de ents, los resultados son devastadores. Y funcionan como catapultas si les ordenas lanzar piedras.

» **La velocidad en el control del terreno.** Los rohirrin pueden desplazarse rápidamente de un extremo a otro del mapa y explorarlo antes que los demás, lo que les da una ventaja enorme en un juego como éste. Su peor pesadilla son los piqueros. Entre sus héroes destacan especialmente Aragorn y Legolas, sin olvidar a Gimli.

## Gondor

**Son el reino más poderoso, y en el juego se palpa.** La variedad de edificios y unidades disponibles en este bando es enorme. Además, son los únicos que pueden desarrollar mejoras económicas encaminadas a optimizar los recursos.





» **Versatilidad.** Gondor es quizá el bando más sólido en términos de versatilidad. Dispone de murallas en sus ciudades, y tiene argumentos para hacer frente prácticamente a cualquier contingencia. Su mejor virtud es, probablemente, su extenso catálogo de unidades.

» **La solidez defensiva y sus mejoras económicas.** Ambos aspectos le permiten a Gondor esperar y tomárselo con calma. A la larga, serán los más ricos si no se descuidan, y controlando en el peor de los casos menos terreno que los demás. Así que no tengas prisa.

» **Su caballería es muy cara, pero también es la más dura.** Además es susceptible de ser mejorada en sus estadísticas de ataque y defensa, hasta límites insospechados. Cuenta con una de las mejores infanterías, con permiso de los uruk hai, y sin duda con los mejores arqueros, los rangers, expertos en liquidar la caballería rival.

» **Gandalf.** De entre sus héroes brilla con luz propia el mago, pero también cuentan Boromir y Faramir, excepcionales guerreros con habilidades pasivas de liderazgo. Y para espiar, Pipin está disponible por sólo 100 unidades.



## Isengard





**El ejército de Saruman, el de la Mano Blanca, es el alter ego de Rohan.** No tiene mucho donde elegir, y sufre carencias en algunos aspectos, pero lo que tiene es muy bueno y muy especial.

» **Defensas en puestos avanzados.** Además de las torres defensivas, puede construir defensas en los huecos destinados a edificios. Eso permite proteger con garantías los asentamientos periféricos pequeños sin sacrificar tropas destacadas allí.

» **Dispone de unidades de caballería.** Algo que no tiene Mordor: los warg, muy rápidos y feroces guerreros. Por descontado, los uruk hai son muy superiores a los orcos normales, pero es que además dispone de piqueros y de ballesteros. Es decir, cuenta con buena infantería.

» **Los berseker, el terror de los hombres.** No sólo son espadachines de élite, (uno de ellos es el equivalente de un batallón normal), sino que, además, están más que dispuestos a inmolarse prendiendo la mecha de las minas. Las consecuencias de algo así preferimos sinceramente que las veas por ti mismo.

» **Sus héroes son pocos pero muy buenos.** Saruman es el alter ego de Gandalf, y le iguala en poder, aunque con habilidades distintas. Lurtz, el capitán de los uruk hai, es el músculo que pone las cosas en su sitio, y además irradia coraje a las tropas cercanas.

## Mordor



**Son las tropas del señor oscuro, Saurón, así que no se andan por las ramas. Su mejor argumento es su velocidad a la hora de producir soldados, y su número. Son la fuerza bruta, y arrasarán con todo lo que se ponga por delante.**

» ¿Listo? Pues, atento: Mordor produce orcos gratis. Y además, un batallón de orcos puede atacar a otro de los tuyos y subir así de nivel. O sea, que en muy poco tiempo puedes producir miriadas de orcos con el máximo de experiencia, listos para combatir.

» Además cuentan con piqueros y guerreros de élite, los haradrim, que pararán a la caballería enemiga sin problemas. Y tienen unos orcos arqueros bastante decentitos, que disparan flechas de fuego.

» Pero sin duda las armas más poderosas del Señor Oscuro son los trolls de las montañas. Una especie de minients, que pueden arrancar árboles enteros para golpear a su enemigo, y que siembran el caos en las filas del enemigo.

» Sus "héroes" como no podía ser de otra manera, son los nazgul, que van montados en las bestias aladas. O sea, que Mordor tiene aviación. Hasta tres nazguls simultáneos puedes convocar para que te ayuden en tu guerra contra el bando de la luz.

# 1939-1945 Axis & Allies

## Cuando la estrategia bélica se hace un arte...

*Dirigir los efectivos de ataque y defensa de una gran potencia en plena confrontación bélica no es una tarea sencilla, así que enciende el flexo y empóllate a fondo todos estos consejos. Te va la victoria en ello...*



▲ **ASEGURA EL PERÍMETRO.** Va a ser, por lo general, tu objetivo de inicio. Es muy habitual que las misiones den comienzo con unas cuantas unidades enemigas hostigando la periferia de tu base, así que tus primeras decisiones deberán ir encaminadas a lanzar a tus tropas a barrer bien la zona y a construir unos cuantos búnkeres, en cuanto dispongas de ingenieros.



▲ **CUIDADO CON LOS ENEMIGOS ATRINCHERADOS.** Cuando una unidad permanece quieta durante un tiempo, aparece el icono de una trinchera junto a su escudo. Esto significa que te deberás andar con mucho ojo antes de atacarla porque tiene bonificaciones defensivas extra y lo mismo te llevas una sorpresa. Mejor, resuélvelo con un limpio y eficaz bombardeo.



▲ **APROVÉCHATE A FONDO DE TUS ALIADOS.** Muchas veces verás cuárteles en tu base que no son tuyos, del estilo del "V Cuerpo Expedicionario Australiano", etc... Son tus aliados. No los puedes controlar directamente pero no se te ocurra ignorarlos. Son muy útiles para vigilar zonas del mapa a las que tú no llegues, o para defender puntos críticos, como los puentes.



▲ **AMPLÍA TU ZONA.** A medida que vas construyendo depósitos de suministro, combustible y munición, el perímetro de la base va creciendo y controlarás una zona cada vez más extensa. Esto implica unas ventajas enormes, ya que tus regimientos se regenerarán, por ejemplo, después de los combates. Así que ya sabes: avanzar no es sólo mover las tropas.



▲ **NO DESCUIDES EL CIELO.** O quizás te acabe cayendo sobre la cabeza, como temían antiguamente los galos. En este juego la aviación es muy valiosa , y será mejor que no lo olvides si quieres evitar bombardeos. Lo mejor, aunque caro, son las defensas antiaéreas. Lo más versátil es construir un aeródromo para que tus cazas despeguen cuando el enemigo esté cerca.



▲ **ASIGNA TODOS LOS REGIMIENTOS A UN EDIFICIO,** porque en caso contrario, se quedarán sin recibir suministros. Olvidar este "pequeño" detalle puede hacer fracasar toda una misión, por muy bien que esta haya sido planeada. Así que antes de iniciar cualquier otra actividad, será una buena idea que eches un vistazo a todos tus regimientos y no dejes nada suelto.



▲ **LOS INGENIEROS, NECESARIOS COMO EL PAN.** Lleva siempre ingenieros entre tus tropas cuando avances por territorio enemigo. Así, se dedicarán a construir defensas estáticas en los puntos clave que vayas encontrando y si te encuentras con una fuerza superior a la tuya, siempre podrás retirarte a esa zona y combatir con el apoyo de los búnkeres y la artillería.



▲ **CONTROLA LAS CIUDADES.** No te lo pienses ni un segundo y esfuérzate en controlar cuanto antes las ciudades que se encuentren más próximas a tu punto de partida. Esta acción te proporcionará una buena cantidad de dinero extra y con solo plantar unas defensas estáticas, defenderás la posición contra cualquier regimiento enemigo despistado.



# Pacific Fighters

## Aterrizaje en cubierta

***Es de lo más difícil en «Pacific Fighters». Si aceptas el reto, verás que el proceso es complejo y exigente. Aquí, vamos a darte unos pocos consejos clave, con los que podrás aterrizar siempre y de una pieza.***

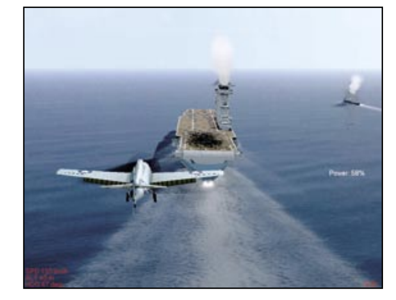


◀ **Activa la vista** en primera persona despejando la cabina pero sin renunciar a los instrumentos cruciales, **[Mayúsculas + F1].** Tendrás la información que necesitas y mayor visibilidad. Abre el mapa para ver la ruta **[M]** y ayúdate con el piloto automático hasta estar bien alineado con la cubierta de aterrízaje si lo necesitas.

◀ **La velocidad** y el régimen de descenso son cruciales. Asegúrate de que tu avión se mantiene entre 160 y 180 Km/h y mantén la retícula de trayectoria, –el círculo pequeño– en la popa del portaaviones, centrándolo en los cables de apontaje cuando puedas distinguirlos.



▲ **Despliega el tren** de aterrizaje y como es lógico, los alerones en posición de aterrizaje **(flaps landing).** No te olvides de sacar el gancho de apontaje **(arresting hook)** cuya tecla tendrás que haber definido previamente. Aunque no es su función, abrir la cabina te restará velocidad, y también te permitirá activar la "vista elevada" en cabina si lo prefieres.



▲ **Controla el tiempo.** Hasta que domines la maniobra, ralentiza la acción si ves que todo sucede muy deprisa **[ ` ]** y **[+].** Esto te dará mayor capacidad de reacción ante algún imprevisto o imprecisión. Mantén el descenso controlado: el morro del avión debe apuntar ligeramente hacia abajo, y el indicador de la trayectoria estar uno o dos grados por debajo.



◀ **A unos 100 metros,** debes dejar de acelerar para que la velocidad descienda, hasta los 120 o 140 Km/h –acelera con cuidado si te pasas–. Y, justo antes de empezar a sobrevolar el portaaviones, tira de la palanca ligeramente para mantener el régimen de descenso y que el gancho de apontaje se arrastre por la cubierta.

**Si todo va bien.** El avión se enganchará a uno de los cables y se detendrá en la cubierta. Ya puedes activar los calzos (has de definir la tecla previamente) y apagar el motor. ¡Lo has conseguido!

# ¡Esto tiene truco!

*¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.*



## CONFLICT: VIETNAM

**Accede al menú de trucos**

La sencillez hecha truco: En medio de cualquier partida, mantén pulsada la tecla **[SHIFT]** y escribe **AGENTORANGE.** Si lo has hecho bien, habrás desbloqueado el menú de trucos.



## EVIL GENIUS

**¡Seré el amo del mundo!**

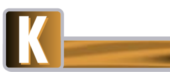


Antes de nada, y en medio de cualquier partida, escribe **HUMANZEE.** Tranquilo, no hay ninguna caja de texto y no verás por tanto las letras en el monitor; simplemente, púlsalas en orden y sólo si lo has hecho correctamente aparecerá un símbolo de texto en la pantalla.



Entonces, pulsa cualquiera de las siguientes combinaciones de teclas para activar el truco que hayas elegido.

- **[Ctrl] + [O]:** Podrás acceder a cualquier objeto del juego.
- **[Ctrl] + [T]:** Podrás disponer de todas las trampas.
- **[Ctrl] + [M]:** Activarás un "Caos Global".
- **[Ctrl] + [N]:** Desactivarás el "Caos Global".
- **[Ctrl] + [C]:** Consigue un dinerito extra.
- **[Ctrl] + [A]:** Hazte con uno de cada tipo de secuaz y guardaespaldas del juego.
- **[Ctrl] + [S]:** Nada podrá explotar.



## FULL SPECTRUM WARRIOR

**Guerrero tramposo**

En el menú de inicio del juego, selecciona "Contenido Extra" y en el siguiente menú, entra en "Trucos" para que aparezca una ventana de texto en la que escribir cualquiera de los siguientes códigos que te ofrecemos:

- **NICKWEST:** Entras en el Modo Cabezones, que es para mearte de la risa.
- **SWEDISHARMY:** El daño será mucho más realista.
- **MERCENARIES:** Munición ilimitada.

## KNIGHTS OF HONOR

**Unos trucos poco honorables**



En medio de cualquier partida, pulsa **[INTRO]** y escribe cualquiera de los códigos que te damos a continuación:

- **bskinti:** Consigue 100.000 unidades de oro.
- **bsnoai:** Reduce drásticamente la Inteligencia Artificial de todos los países.
- **bsai:** Aumenta considerablemente la Inteligencia Artificial de todos los países.
- **bsswitch:** Sirve para cambiar las posiciones.
- **sshowspies:** Los espías enemigos aparecerán en la barra de caballeros.
- **bsdestroyer:** Aumenta el daño que se puede infligir sobre las estructuras.
- **bsrai:** Modo sin dinero.
- **bsnofog:** Elimina casi toda la niebla de guerra.

## KOREA FORGOTTEN CONFLICT

**Acaba con todos los conflictos**

En medio del juego, pulsa la tecla **[F1]** para que se abra la pantalla de ayuda. Entonces, pulsa cualquiera de las combinaciones de teclas que te damos a continuación para activar los trucos deseados:

- **[Ctrl] + [I]:** Invencibilidad.
- **[Ctrl] + [X]:** Invisibilidad.
- **[Ctrl] + [H]:** Termina automáticamente la misión que estés jugando en ese momento.
- **[Ctrl] + [M]:** Consigues munición ilimitada.



## MAFIA

**La tienda de Armas de Yellow Pete**

En cualquier partida libre, abre

---

## EL TRUCO DEL MES





### ROME: TOTAL WAR

**Una fortuna... en denarios**

Abre la carpeta **C:\Program Files\Activision\Rome - Total War\Data\world\maps\campaign\imperial_campaign.** En ella, encontrarás el archivo de texto **"descr_strat"**. Haz de él una copia de seguridad y ábrelo con cualquier editor de textos como el Bloc de Notas de Windows.

Baja por el texto hasta que encuentres esto:

```
; >>>> start of factions section <<<<
faction     romans_julii, comfortable caesar
denari      5000
settlement
```

Ahora, sólo tienes que cambiar la cantidad de denarios con los que quieras comenzar la partida en la facción deseada. Puedes poner una cantidad entre **5000** y **999999**, que es un buen pico, ¿verdad? Graba los cambios, cierra el archivo y pon en marcha el juego. Ahora, cuando juegues la "Campaña Imperial", contarás con la cifra de denarios que hayas establecido.

En el mismo archivo del truco anterior, busca las diferentes facciones del juego. Junto al nombre de algunas de ellas aparecerá la palabra "unlockable" o "unplayable". Pues bien, lo que tienes que hacer es cambiar esa palabra por "playable".

Nota: Ten en cuenta que algunos de estos cambios pueden estropear la partida en curso, así que quedas avisado. Haz los cambios con cierta precaución y, sobre todo, no olvides hacer una copia de seguridad del archivo de texto antes de nada.

---

## EL JUEGO DEL MES

### THE GLADIATORS

**Gladiadores tramposillos...**

en el DVD Micromanía





En medio de la partida, escribe cualquiera de estos códigos para conseguir la ventaja deseada.

- **VasyMusclor:** Modo dios.
- **JeSuisLaMort:** El enemigo ignora a las unidades seleccionadas.
- **OnEstPoto:** Las unidades seleccionadas se convertirán en tus aliadas.
- **BruleEnEnfer:** Se añadirá un soldado con lanzallamas a tus filas.
- **QuoiDeNeufDoc:** Cura a las unidades seleccionadas.
- **CoteDeMailles:** Dobla tu defensa.
- **BoumBoum:** El gladiador principal conseguirá un ataque especial.
- **GuyLeclair:** Modo turbo.
- **PleinLesFouilles:** Consigue 500 puntos joker.

el mapa y localiza la tienda de armas de Yellow Pete, justo bajo la **"H"** de **"Hoboken"**. Ve hasta allí y anda junto al edificio que verás hasta que encuentres una puerta abierta. Entra por ella y baja los escalones hasta un sótano con todas las armas que aparecen en el juego.

R

## ROLLERCOASTER TYCOON 3
### El parque de tus sueños



Para conseguir el efecto que quieras, sólo tienes que cambiar el nombre de cualquier visitante a tu parque con uno de estos nombres:

- **Frontier:** Ninguna montaña rusa ni cochecito se romperá nunca más.
- **Chris Sawyer:** Los visitantes saltan de alegría.
- **Atari:** Todos los visitantes se parten de risa.
- **Guido Fawkes:** Consigue acceso al editor avanzado de fuegos artificiales.
- **John Wardley:** Elimina las restricciones de altura a la hora de construir una montaña rusa.



## SHELLSHOCK NAM '67
### La victoria ya es tuya



Introduce cualquiera de los siguientes códigos en la pantalla del menú principal.

- **freedelivery:** Consigues más armas por la cara.
- **noescape:** Modo dios.
- **norealguns:** Obtienes munición infinita.
- **inapurplehaze:** Entras en el alucinante modo psicodélico.
- **kensentme:** Abre todas las misiones y la galería.

## STAR WARS BATTLEFRONT
### Guerra en miniatura



En la pantalla de creación de una nueva partida, crea una nueva y llámala "**Jub Jub**" (sin las comillas). Comienza entonces una partida normal y prepárate para ver a tus tropas del tamaño de un ewok... Bueno, no sólo tus tropas, pues todos los personajes controlados por el ordenador tendrán de pronto el mismo tamaño.

## STRONGHOLD CRUSADER
### Ríete de tus oponentes



En medio de cualquier pantalla, podrás pitorrearte de manera completamente descarada de tus enemigos (los manejados por el ordenador) pulsando cualquiera de las teclas de Función, **desde F1 hasta F10.**

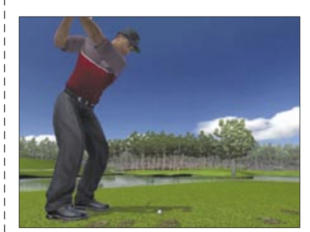
Y tendrás más insultos a tu disposición si mantienes pulsada la tecla **[CTRL]** y luego pulsas la tecla de **función.**

T

## TIGER WOODS PGA TOUR 2005
### Tengas o no un buen swing...

Directamente, llega desde los menús de inicio a la pantalla de trucos y escribe cualquiera de estos códigos:

- **TIGERMOBILE:** Consigues todos los accesorios.
- **THEWORLDISYOURS:** Desbloqueas de forma automática todos los campos de golf disponibles en el juego.
- **NIGHTGOLFER:** Desbloqueas todas las pruebas de habilidad.
- **THEGIANTOYSTER:** Abre todos los campos y todos los golfistas.
- **91treSTR:** Desbloquea todos los objetos de Adidas.
- **cgTR78qw:** Todos los objetos de Calloway.
- **CL45etUB:** Con este, todos los de Cleveland.
- **FDGH597i:** Desbloquea todos los objetos de Maxfli.
- **YJHk342B:** Desbloquea los de Nike.
- **kjnMR3qv:** Desbloquea todos los objetos de Odissey.



- **R453DrTe:** Desbloquea los de Ping.
- **BRi3498Z:** Desbloquea todos los objetos de Precept.
- **cDsa2fgY:** Desbloquea todos los objetos de Tag.
- **TS345329:** Desbloquea todos los objetos de TourStage.
- **TIGERMOBILE:** Desbloquea definitivamente cualquier objeto que requiriera una contraseña.
- **THEKING:** Desbloquea a Arnold Palmer.
- **GOLDENBEAR:** Podrás jugar con Jack Nicklaus.
- **NEWLEGEND:** Juega con "Sunday" Tiger Woods.
- **SOSWEET:** Desbloquea a Adriana "Sugar" Dolce.
- **NICESOCKS:** Juega con Alastair "Captain" McFadden.
- **TEMPTING:** Juega con Aphrodite Papadapolus.
- **PUREGOLF ó THEHAWK:** Juega con Ben Hogan.
- **THEBEEHIVE:** Podrás jugar con Bev "Boomer" Bouchier.
- **TOOTALL:** O también con Billy "Bear" Hightower.
- **INTHEFAMILY:** Juega con Bunjiro "Bud" Tanaka.
- **LANDOWNER:** O también con Ceasar "El Emperador" Rosado.
- **DDDouglas:** Juega con Dion "Double D" Douglas.
- **BLACKKNIGHT:** O con Gary Player.
- **GREENCOLLAR:** También podrás jugar con Hunter "Steelhead" Elmore.
- **SIXSHOOTER:** O con Jeb "Shooter" McGraw.
- **THETENNESSEKID ó ALTEREGO:** Prepárate a jugar con Justin "The Hustler" Timberlake.
- **ENGLISHPUNK:** Y con Kendra "Spike" Lovette.
- **DOUBLER:** También podrás jugar con Raquel "Rocky" Rockers.
- **REGGIE:** O con Reginald "Reg" Withers.
- **THEMAGICIAN:** Éste es más conocido: Seve Ballesteros.
- **RICHGIRL:** Por último, juega con Tiffany "Tiff" Williams.

## EL TRUCO DEL LECTOR
## LOS SIMS 2
### Pon tu música y tus vídeos



**Este truco funciona con cualquier archivo MP3 que tengas disponible. Abre la carpeta MisDocumentos/EAGames/LosSims2/Music, y selecciona la emisora de radio en la que quieres que suene tu música, y mete en su carpeta los archivos MP3 que quieres que suenen.**

**Entonces, inicia el juego, vete al menú de opciones, luego al de música y al de las emisoras de radio. Dentro, elige las canciones que quieres que suenen en el juego.**

**Para los vídeos, haz lo mismo, pero mira las emisoras de televisión, y los vídeos que puedes introducir deben ser archivos en formato ".avi" y no mayores de 128x128 píxeles, y con no más de 15 imágenes por segundo.**

**Nuria Horcajo (Mataró)**

## TRIBES: VENGEANCE
### Códigos de lo más variado

Haz click con el botón derecho en el icono del juego y en el campo de búsqueda añade un espacio y "**-console**" (sin las comillas) después del ejecutable. Luego, ya dentro del juego, pulsa la tecla **[TAB]** para que aparezca la consola de trucos en la parte baja de la pantalla, en la que podrás escribir cualquiera de estos códigos.

- **god:** Modo dios.



- **allammo:** Consigues munición y granadas al máximo para seguir machacando.
- **stat FPS:** Te muestra el número de frames por segundo.
- **stat all:** Te muestra todas las estadísticas.
- **stat net:** Te permite ver todas las estadísticas en red.
- **stat none:** Elimina todas las estadísticas.
- **Fly:** Modo vuelo (ten en cuenta que este modo continuará aunque cargues otra partida distinta).
- **Ghost:** Modo fantasma, (ten en cuenta que este modo continuará aunque cargues otra partida distinta).
- **changesize #:** Permite cambiar tu tamaño.
- **Killpawns:** Todo bicho viviente, excepto tú, estirará la pata de inmediato...
- **Walk:** Desconecta automáticamente el modo vuelo.





# POR MENOS DE 30 €



# LOS MEJORES JUEGOS AL MEJOR PRECIO

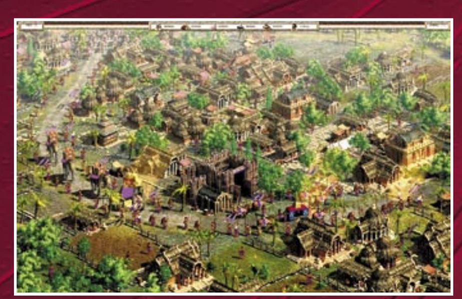
*Seguro que hay un buen puñado de juegos que te comprarías sin dudarlo, pero llegado el momento de rascarse el bolsillo, ¿qué difícil es decidirse verdad? Bien, pues para ayudarte a elegir sin que te arruines, hemos hecho un repaso a los mejores juegos por debajo de 30€ que puedes encontrar en las tiendas.*

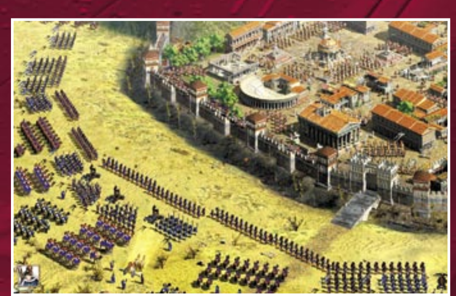
## LA NOVEDAD SE PAGA, PERO

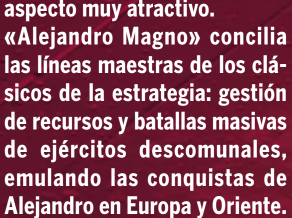
### Alejandro Magno

**Género:** Estrategia **Compañía:** GSC Game World
**Distribuidor:** Ubisoft **Precio:** 19,95 € **No comentado en Micromanía**

Si lo de la estrategia histórica lleva ya unos años de moda permanente, sólo faltaba que a Hollywood le diera por hacer una superproducción basada en la vida de Alejandro Magno. El siguiente paso lógico fue que alguien comprara la licencia para convertir la película en juego de PC –Ubisoft– y ya tenemos una jugosa novedad con un nombre que te va a sonar y, lo mejor, un aspecto muy atractivo.
«Alejandro Magno» concilia las líneas maestras de los clásicos de la estrategia: gestión de recursos y batallas masivas de ejércitos descomunales, emulando las conquistas de Alejandro en Europa y Oriente.







### Imperivm III

**Género:** Estrategia **Compañía:** Haemimont Games **Distribuidor:** FX Interactive
**Precio:** 19,95 € **No comentado en Micromanía**

La serie que ha roto todos los records de ventas en el mundo de la estrategia, en España, vuelve este fin de año para alegría de todos sus seguidores. «Imperivm III» mantiene la base de diseño, estética y de jugabilidad que sus antecesores. Las principales novedades llegan de la mano de su temática –las grandes batallas de Roma–, las ocho civilizaciones que incluye –entre las que están la Roma Imperial y la Republicana– y la aparición de los más grandes nombres de la Historia del imperio: Julio César, Augusto, Marco Antonio, Cleopatra... Teniendo en cuenta los precedentes de la serie, ¿alguien duda de su futuro éxito?





Llevas tiempo esperando que salgan esos juegos que te has prometido a ti mismo que no te puedes perder y... cuando por fin están disponibles –lo que es bastante habitual por estas fechas– tienes que elegir. Salen todos a la vez y, claro, no queda más remedio que renunciar a algunos de ellos si no quieres arruinarte. “Tal vez, –piensas– con algo de suerte, podré disfrutar de ellos más adelante, si salen reeditados y así de paso algo más baratitos”. Pero, afortunadamente, no todas las novedades salen a un precio elevado y, también a finales del año, se presentan estupendas oportunidades para hacerte con lo mejor de los videojuegos para PC. En la campaña navideña las compañías distribuidoras concentran su mejor oferta de novedades, reediciones y packs. ¿Por qué no aprovecharse de ello? La oferta es tan amplia que puede abrumar y por eso hemos clasificado los juegos de los que te hablamos en este re-

# A VECES...

## Sacred: La Leyenda del Arma Sagrada

➲ Género: Rol/Acción ➲ Compañía: Ascaron ➲ Distribuidor: FX Interactive
➲ Precio: 19,95 € ➲ Comentado en MM: 115 ➲ Puntuación MM: 92



Rol del bueno, fantasía épica y grandes dosis de acción en tercera persona con un estilo que recuerda al clásico «Diablo». Así es «Sacred», un juego sencillo y divertido, pero que ofrece una enorme libertad y variedad de opciones. Hay seis categorías de personajes para elegir y una larga lista de habilidades y poderes. Diversión asegurada durante meses.

## War Times

➲ Género: Estrategia ➲ Compañía: Legend Studios ➲ Distrib.: Planeta Int.
➲ Precio: 19,95 € ➲ No comentado en Micromanía.



El planteamiento de «War Times» tal vez no sea el más riguroso con la historia, pero es un juego repleto de opciones orientadas a la diversión. Puedes desarrollar tus propias unidades y su multijugador soporta 14 jugadores.

## Football Manager 2005

➲ Género: Deportivo ➲ Compañía: Sports Interactive ➲ Distribuidor: Atari
➲ Precio: 19,95 € ➲ Comentado en MM: 119 ➲ Puntuación MM: 80



Irrumpe un nuevo manager. Mantiene la misma fórmula de juego que hizo de «Championship Manager» uno de los mejores del género. Es completísimo y tiene una IA sensacional, aunque visualmente no es demasiado potente.

## Pacific Fighters

➲ Género: Simulador ➲ Compañía: 1C/Ubisoft ➲ Distribuidor: Ubisoft
➲ Precio: 19,95 € ➲ Comentado en MM: 119 ➲ Puntuación MM: 87



Paficic Figthers» procede de la serie «IL-2» y está ambientado en el frente del Pacífico. Podrás pilotar cazas y bombarderos japoneses, norteamericanos, británicos y australianos. Realismo y emoción. ¡Una pasada!

## Xpand Rally

➲ Género: Velocidad ➲ Compañía: Techland ➲ Distribuidor: Zeta Games
➲ Precio: 29,95 € ➲ Comentado en MM: 117 ➲ Puntuación MM: 85

No cuenta con ninguna licencia oficial, pero «Xpand Rally» ofrece la competición más realista. Lo disfrutarás a tope si no le asustan los retos de habilidad, porque para obtener una victoria de etapa hay que ser muy hábil y tener un gran dominio de tu coche. De todos modos, también ofrece un modo arcade y en conjunto, es uno de los mejores juegos del género para los pilotos de rally virtuales.



## Top Spin

➲ Género: Deportivo ➲ Compañía: PamDev/Atari ➲ Distribuidor: Atari ➲ Precio: 29,95 € ➲ Comentado en MM: 119 ➲ Puntuación MM: 87



En el panorama de los juegos deportivos echábamos en falta un simulador de tenis realista y divertido. «Top Spin» llega a buen precio y con gran calidad. Cuenta con un control intuitivo, buenos gráficos y múltiples modos de juego.

# Y ADEMÁS

### Total Club Manager

➲ Manager de fúbol
➲ EA Sports/EA
➲ 29,95 €
➲ MM 117
➲ Puntuación: 90



Se trata de uno de los managers más completos y permite visualizar los partidos en 3D y en tiempo real.

### Superpower 2

➲ Estrategia ➲ Golem Labs/DreamCatcher
➲ 19,95 €
➲ No comentado en Micromanía.

Estrategia militar y política más a escala global. «Superpower 2» ofrece la simulación profunda de un conflicto contemporáneo.

### CSI: Oscuras Intenciones

➲ Aventura
➲ Ubisoft
➲ 19,95 €
➲ MM 116
➲ Puntuación: 86

U El suspense de la serie de televisión CSI está perfectamente ambientada en este juego de investigación.

### Burning Horizon

➲ Estrategia
➲ CDV/Proein
➲ 29,95 €
➲ MM 119
➲ Puntuación: 80

Aunque creada como expansión de «Blitzkrieg» es un juego de estrategia en tiempo real totalmente independiente.

### Gorky Zero Beyond Honor

➲ Acción táctica
➲ JoWood/Nobilis
➲ 19,95 €
➲ No comentado en Micromanía

Hay pocas ocasiones en la que puedas acceder a una novedad en el género de la acción táctica con un nivel de calidad técnica y una jugabilidad como el de «Gorky Zero».

---

portaje en distintas categorías: novedades, reediciones y packs.

**MÁS POR MENOS**

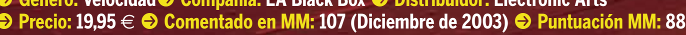
Hay un montón de títulos que puedes encontrar en las tiendas por debajo de los 30 € y abarcan todos los géneros y estilos. Acción, estrategia, rol, simulación, deportivos, velocidad, managers.., hay de todo. Muchos de ellos son reediciones de juegos formidables e incluso clásicos. Así que, aunque quizá han perdido algo espectacularidad frente a títulos más recientes, al menos tienes la certeza de que son juegos de calidad. Entre las novedades, también hay juegos que, si bien no van a convertirse en superventas, demuestran ser muy divertidos, y salen a muy buen precio.

Hablamos de menos de 30 €, pero en realidad, incluso a partir de los 10 € puedes encontrar estupendos juegos, y la gran mayoría de títulos están comprendidos en el rango de los 20 €. Haz cuentas y verás que por el mismo precio quizá puedes comprarte el doble de juegos, tanto o más interesantes, que las novedades más flamantes y caras. Y si no lo crees, puedes echar un vistazo a aquellos juegos que ya hemos puntuado en Micromanía, para que veas que no lo decimos, ni mucho menos, por decir.

**Antes de echar un vistazo a los títulos reeditados, conviene no perder de vista las novedades que también salen a buen precio y no por ello con menos calidad**

Lo mejor de pensar en juegos más asequibles es que no tienes porqué destinar todo tu presupuesto a uno o dos solamente. Está claro que hay títulos to- ▸▸

# REEDICIONES, PARA QUE NO TE



## NFS Underground

Género: Velocidad Compañía: EA Black Box Distribuidor: Electronic Arts
Precio: 19,95 € Comentado en MM: 107 (Diciembre de 2003) Puntuación MM: 88

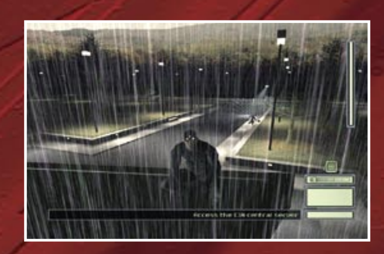


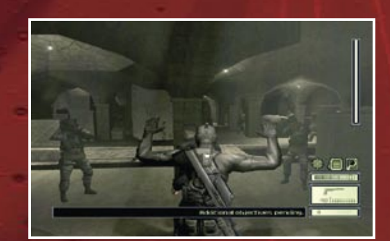


Desde su aparición y durante todo el 2004, «Need For Speed Underground» ha despertado la fiebre del tuning entre los aficionados de PC. Es un juego que cuenta con infinidad de opciones de personalización para nuestro coche y un estilo arcade que contiene originales modos de juego. También es un estupendo juego de carreras que ofrece una sensación de velocidad tremenda. Sin duda, una de las mejores opciones en el género si tienes un presupuesto limitado.

## Splinter Cell

Género: Acción táctica Compañía: Ubisoft Montreal Distribuidor: Ubisoft
Precio: 9,95 € Comentado en MM: 98 (Marzo de 2003) Puntuación MM: 90





La acción táctica se ha hecho un género muy popular gracias, en gran medida, a Sam Fisher, el protagonista de «Splinter Cell». Espionaje, alta tecnología, operaciones encubiertas... «Splinter Cell» ofrece una jugabilidad variada y mantiene una tensión constante. El juego ha sido superado por su continuación «Pandora Tomorrow», la calidad ténica y el diseño de la acción siguen haciéndo de esta reedición en la serie Codegame de Ubisoft, un juego muy recomendable.

## Mafia. Life of Crime

Género: Acción Compañía: Illusion Softworks/Take 2 Distribuidor: Take 2
Precio: 19,99€ Comentado en MM: 93 (Octubre de 2002) Puntuación MM: 92





El cine negro vuelve a tu PC en esta reedición, que es una gran oportunidad para hacerte con el juego que mejor ha recreado el mundo del hampa en su género. Son los años 30 y tu personaje se las tiene que apañar entre los gánsters de una ciudad a la que acaba de llegar. Tiene persecuciones, tiroteos y un guión magnífico. La ambientación es total y los gráficos no se quedan cortos.

## Grand Theft Auto III

Género: Acción Compañía: Rockstar Games Distribuidor: Take 2 Precio: 19,99 €
Comentado en MM: 90 (Junio de 2002) Puntuación MM: 90





La libertad de acción es la clave del éxito de «GTA3». En el juego encarnas a un maleante que ha de abrirse camino en una ciudad moderna, y la manera más rentable de hacerlo, aunque no la única, es dedicarte a cometer fechorías para otros gánsters. Todo ello se acompaña de un guión no lineal, y ofrece una combinación de acción y velocidad muy divertida y jugable.

## PACKS ESPECIALES

¿Porqué te vas a conformar con un juego si puedes tener más? Los packs te permiten adquirir la colección completa de una saga o un varios juegos que ofrecen distinta jugabilidad. Aquí hemos reunido los más interesantes.

### Prince of Persia Las Arenas del Tiempo + XIII

Género: Acción Distribuidor: Ubisoft
Precio: 19,95€ Incluye: «Prince of Persia. Las Arenas del Tiempo» y «XIII»




Dos títulos de acción, pero con estilos totalmente distintos. Con «Prince of Persia» tienes un juego que es todo espectacularidad, con una acción vertiginosa, y si le sumas la originalidad visual de «XIII», ¿cómo decir que no?

### Multi Estrategia

Género: Estrategia Distribuidor: FX Inter.
Precio: 19,95€ Incluye: «Patrician III», «Tzar», e «Imperivm II»




¡Nada menos que tres juegos! y dos de ellos, por cierto, bastante recientes. Sin decir más, este pack ya podría ser una buena recomendaciój. Pero, además, el pack no podría tener un nombre más apropiado porque cada juego ofrece una jugabilidad totalmente distinta.

talmente recomendables y casi imprescindibles, –nosotros te lo decimos en algunas ocasiones–. Pero si puedes comprarte unos cuantos juegos más, cuentas también con mayor variedad, y no estás destinando toda tu inversión a un único producto, lo que siempre implica ciertos riesgos: rendimiento, problemas de configuración, escasez de opciones, variedad... e incluso, que te acabe decepcionando. Si, tienes varios juegos es de esperar, que tengas más horas de diversión.

### HAY QUE SALIR A BUSCARLO

Como se suele decir, a la oportunidad la pintan calva y encontrar juegos a buen precio no siempre es fácil. Están ahí, pero las compañías que deciden relanzar un título o traer una novedad a precio reducido, no siempre piensan en distribuir un gran número de unidades. No te vas a encontrar las estanterías llenas de estos juegos. Y eso, que el interés por los juegos de precio reducido ha ido creciendo entre los aficionados, hasta tal punto de

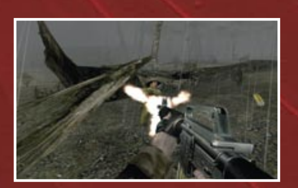
**Las reediciones son la mejor manera –y a veces la única– de adquirir un juegazo que no pudiste disfrutar en su momento por un precio más asequible**

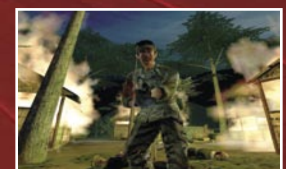
que las ventas de las reediciones y series "budget" ya superan a las novedades de primera línea que salen a 50 €.

No es de extrañar que en los últimos años hayamos visto aparecer nuevos sellos y series de colección, con los que se lanzan juegos a precio reducido. Codegame, BestSeller, Xtreme, Classics... Pero lo más curioso es que las series baratas –o series "budget"– no son ningún nuevo invento. Existen desde la era de los 8 y 16 bit, sólo que es ahora cuando están te-

## Vietcong

➔ Género: Acción ➔ Compañía: Pterodon ➔ Distrib.: Take 2 ➔ Precio: 19,99 €
➔ Comentado en MM: 99 (Abril de 2002) ➔ Puntuación MM: 90





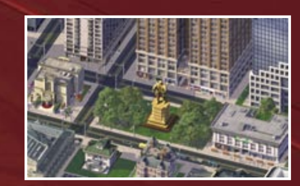
Ahora se han puesto de moda los juegos de acción bélica, muchos de ellos ambientados en la guerra del Vietnam. Pero lo cierto es que «Vietcong» sigue siendo el mejor en su clase. Ninguno puede competir con él en realismo y jugar su campaña con seis soldados sigue siendo una experiencia única. Además los gráficos y el sonido mantienen un alto nivel. Eso sí, templa tus nervios porque su dificultad es endiablada y es que lo mejor de «Vietcong» es, sin duda, competir contra su IA.

## Sim City 4

➔ Género: Estrategia ➔ Compañía: Maxis ➔ Distribuidor: Electronic Arts
➔ Precio: 19,95 € ➔ Comentado en MM: 97 ➔ Puntuación MM: 87

Has pensado todo lo que podrías hacer si tuvieras una ciudad en tus manos? Pues en «Sim City 4» es posible y seguro que en él te encontrarás con posibilidades que no habías ni imaginado. Se trata de un juego de estrategia de gestión fenomenal, absorbente, adictivo y lleno de sorpresas que ofrece muchas horas de diversión. Aparte, es un juego muy recomendable para jugadores de todos los niveles. Si no lo has disfrutado aún, ésta es la oportunidad que estabas esperando.

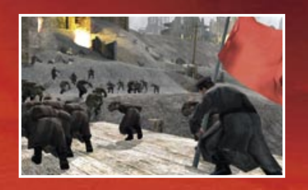




## Call of Duty

➔ Género: Acción ➔ Comp.: Infinity Ward ➔ Distrib.: Activision
➔ Precio: 29,95 € ➔ Comentado MM: 106 (Nov. 2003) ➔ Puntuación MM: 95

En «Call of Duty» tienes la mejor acción bélica en PC, así de simple. Ya hace un año que salió pero su recreación de las batallas más decisivas de la Segunda Guerra Mundial sigue siendo impresionante, épica y realista. Participas en varias campañas, con los británicos, americanos y rusos. Si lo dejaste pasar, ahora puedes hacerte con él y quizá con lo que ahorras puedas comprar también su reciente expansión, «La Gran Ofensiva».

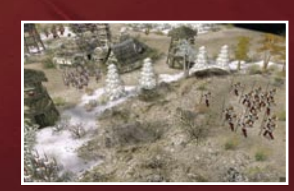




## Praetorians

➔ Género: Estrategia ➔ Comp. Pyro ➔ Distrib.: Proein ➔ Precio: 19,95 €
➔ Comentado en MM: 98 (Marzo de 2003) ➔ Puntuación MM: 95





Pues sí, antes de «Rome: Total War» ya había un formidable juego de estrategia inspirada en el Imperio Romano y con especaculares batallas 3D, pero además "made in Spain". Va a hacer dos años que salió «Praetorians» y su acabado técnico sigue mostrando una pinta excelente. Ofrece un ritmo muy dinámico, a veces frenético, que requiere de gran habilidad estrategia sobre todo si juegas en multijugador.

## Commandos Saga

➔ Género: Estrategia ➔ Distrib.: Proein ➔ Precio: 29,95€
➔ Incluye: Toda la saga «Commandos» (3 juegos y una expansión)

Una de las sagas más emblemáticas de la estrategia aparece por fin reunida en un sólo producto. Desde el lanzamiento de «Commandos» en 1998, Pyro Studios ha creado un estilo propio que ha sido imitado por muchos otros juegos de estrategia táctica. La serie ha visto su culminación en su última entrega, «Commandos III: Destination Berlin». No obstante, las anteriores son aún estupendos juegos y este pack es una oportunidad definitiva si quieres tener toda la colección.

## Age of Empires Gold

➔ Género: Estrategia ➔ Distribuidor: Ubisof ➔ Precio: 19,95€
➔ Incluye: «Age of Empires» y la expansión «El Auge de Roma»

Si te consideras un aficionado a la estrategia no puedes prescindir de uno de los mejores juegos de todos los tiempos en el género. Además, en esta edición Gold, lanzada en la serie Codegame, viene acompañado de la expansión «El Auge de Roma». Controlas una civilización antigua que tienes que convertir en la más próspera, desde la Edad de Piedra hasta la del Hierro. Es un juego amplísimo, aunque eso sí, su aspecto gráfico es de otra época.

niendo mayor éxito, porque permiten adquirir juegos de gran calidad sin que nuestro cerdito sea víctima del martillo.

### LO BARATO PUEDE SALIR CARO

Cuando piensas en adquirir juegos a un precio asequible es un error sustituir calidad por cantidad. Las ofertas son buenas, sólo cuando el producto merece la pena y por debajo de cierto nivel, quizá no sean nada recomendables. Por esta razón, cabe distinguir entre producto y juego. Y es que, a menudo, juegos muy buenos no se comercializan con una edición adecuada y la calidad del producto en su conjunto se ve perjudicada. El manual, la traducción, el servicio de soporte técnico... todo ello es muy importante en cualquier juego, pero precisamente es en estos aspectos donde antes se suele escatimar cuando se trata de lanzar un producto barato. Las "gangas" escasean, no creas que vas a encontrar nada regalado. A veces, puedes des- ▸▸

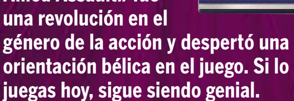


## Y ADEMÁS

### MoH Allied Assault

➔ Acción
➔ 2015/EA
➔ 19,95 €
➔ MM 85
➔ Puntuación: 98

«Medal of Honor Allied Assault» fue una revolución en el género de la acción y despertó una orientación bélica en el juego. Si lo juegas hoy, sigue siendo genial.



### Serious Sam 2nd Encounter

➔ Acción
➔ Croteam/Take 2
➔ 19,99 €
➔ MM 86
➔ Puntuación: 80

Para descargar adrenalina hay pocos juegos tan apropiados como «Serious Sam 2». Un arcade de acción salvaje y trepidante en primera persona, para vivir emociones fuertes.

### Dungeon Siege

➔ Rol
➔ Gas Powered Games /Microsoft
➔ 9,95 €
➔ MM 89
➔ Puntuación: 85

Si el rol te apasiona pero sin complicarte mucho la vida, «Dungeon Siege» está hecho a tu media. Divertido y espectacular con el estilo de «Diablo».

### Enigma Rising Tide Gold

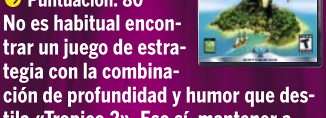
➔ Simulación
➔ Tesseration/PuntoSoft
➔ 29,95 €
➔ MM 95
➔ Puntuación: 95

Hasta la llegada de «Silent Hunter III», esta reedición de «Enigma» es una opción magnífica si te gusta la simulación naval. ¡Esta versión introduce comandos por voz!

### Tropico 2

➔ Estrategia
➔ Frog City/Take 2
➔ 19,99 €
➔ MM 101
➔ Puntuación: 80

No es habitual encontrar un juego de estrategia con la combinación de profundidad y humor que destila «Tropico 2». Eso sí, mantener a tus piratas ocupados no es sencillo.



### Conflict Desert Storm

➔ Acción
➔ SCi
➔ 17,95 €
➔ MM 92
➔ Puntuación: 84

La serie «Conflict» nos lleva al teatro de operaciones del Golfo Pérsico, rememorando la guerra de los años 90. Un título cuidado y muy jugable, para los amantes de lo bélico.

# Y POR UN POCO MÁS...

**Aunque superan los 30 € que hemos establecido para las recomendaciones anteriores, en los siguientes títulos vas a encontrar colecciones, novedades y packs que también son recomendables si lo que te preocupa es el precio. Las novedades que te sugerimos son tienen un precio bastante asequible y una calidad notable. Y, en el caso de las colecciones y packs, aunque puedan ser tan caros como las últimas novedades, contienen varios títulos y ofrecen muchas horas de juego.**

## Battlefield 1942: Anthology

Tipo: Colección · Género: Acción · Compañía: DICE Studios · Distrib.: EA · Precio: 47,95 € · Comentado en MM: 93 (Octubre 2002) · Puntuación MM: 93



Esto es la guerra total. En «Battlefield 1942: Anthology» tienes el «Battlefield» original y dus dos expansiones posteriores, para compartir múltiples campos de batalla con una treintena de jugadores. Ideal para los amantes de la acción bélica online.

## Spellforce Gold

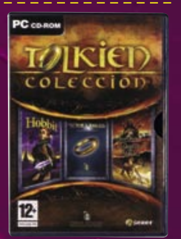
Tipo: Colección · Género: Rol/Estrategia · Compañía: Phenomic/JoWood · Distribuidor: Nobilis · Precio: 39,99 € · Comentado en MM: 108 · Puntuación MM: 90



Si puedes esperar hasta Enero, tal vez te interese esta reedición de «Spellforce» que incluye la reciente expansión «Breath of Winter». Se trata de un juego que combina rol y estrategia de forma magistral y está adornado con unos estupendos gráficos.

## Pack Tolkien

Tipo: Pack · Género: Varios · Compañía: Vivendi (varios estudios) · Distribuidor: Vivendi · Precio: 39,95 € · Incluye: «La Guerra del Anillo», «El Hobbit», «La Comunidad del Anillo».



Desde que llegó al cine la trilogía del "Señor de los Anillos" no habrás tenido problemas para encontrar juegos inspirados en ella. Pero un pack con tres juegos de géneros distintos ya es más difícil. Pues, aquí lo tienes, con aventura, estrategia y acción.

## Neverwinter Nights
### Deluxe Edition

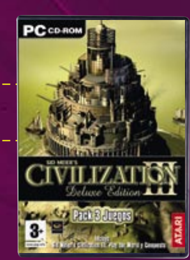
Tipo: Colección · Género: Rol · Compañía: Bioware · Distrib.: Atari · Precio: 39,99 € · Comentado en MM: 91 · Puntuación MM: 92



Para muchos roleros sigue siendo el mejor. Ahora, Atari lanza una colección que reúne el «Neverwinter Nights» original y sus dos expansiones. Aparte es un juego con multitud de módulos gratuitos disponibles.

## Civilization III
### Deluxe Edition

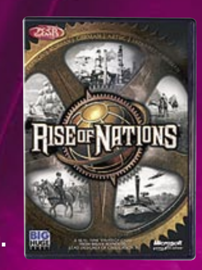
Tipo: Colección · Género: Estrategia · Comp.: Firaxis · Distrib.: Atari · Precio: 39,99 € · Comentado en MM: 87 · Puntuación MM: 90



La serie «Civilization» es una de las más importantes del género de la estrategia, pero la tercera entrega es su culminación. En esta colección viene con las dos expansiones «Conquest» y «Play the World».

## Rise of Nations Gold

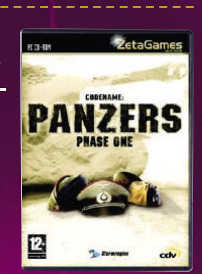
Tipo: Colección · Género: Estrategia · Compañía: Big Huge Games · Distribuidor: Microsoft · Precio: 49,95 € · Comentado en MM: 102 · Puntuación MM: 94



Ahora, la gran mayoría de juegos de estrategia que tienen ciertas ambiciones comerciales salen en 3D. «Rise of Nations» ha sido uno de los últimos en 2D y en esta colección regresa junto con la expansión «Thrones & Patriots». Tienes 24 naciones a tu disposición.

## Codename: Panzers

Tipo: Novedad · Género: Estrategia · Compañía: Stormregion / CDV · Distribuidor: Zeta Games · Precio: 39,95 € · Comentado en MM: 94 · Puntuación MM: 116



Los amantes de la estrategia tienen en este juego uno de los mejores del género. Ambientado en la Segunda Guerra Mundial te pone al mando de una división de blindados en tres campañas históricas. El precio está más que ajustado para un juego de tal calidad.

## FlatOut

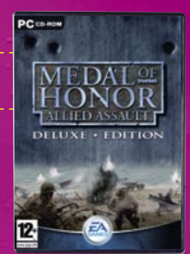
Tipo: Novedad · Género: Velocidad/Acción · Compañía: Bugbear/Empire · Distribuidor: Virgin Play · Precio: 39,95 € · No comentado en Micromanía.



Cuando hablas de juegos de coches, la velocidad parece ser el elemento fundamental. Hasta que te encuentras con juegos como «FlatOut» que basan la mayor parte de la diversión en desafiarte a que estrelles tu coche de la manera más increible. ¿A que promete?

## MoH Allied Assault Deluxe

Tipo: Colección · Género: Acción · Compañía: 2015 · Distribuidor: EA · Precio: 49,95 € · Comentado en MM: 85 · Puntuación MM: 95



Además de la reedición, también está disponible la colección completa de «Medal of Honor Allied Assault» que suma las expansiones «Spearhead» y «Breakthrough». Quizá el precio no invita a pensar en el ahorro pero es uno de los mejores títulos de acción de todos los tiempos.

## Scrapland

Tipo: Novedad · Género: Acción · Comp.: Mercury Steam · Distrib.: Zeta Games · Precio: 39,95 € · Comentado MM: 108 · Puntuación MM: 92



Parece imposible, pero a veces puedes encontrarte en las tiendas un juegazo de gran calidad, que aparece como novedad y a un precio más que razonable. No deberías dejar pasar «Scrapland» si disfrutas de la acción y la ciencia ficción. Es una apuesta segura.

cubrir juegazos que aparecen –o son reeditados– y conviene vigilar en qué consiste la oferta. Es decir, si el manual se incluye impreso o en un archivo PDF, si está o no traducido, si necesita algún periférico adicional y además, en el caso de las reediciones, si contiene extras, si ha sido actualizado con los últimos parches o si el servicio de soporte técnico se mantiene. No se trata tanto de poner un listón como de pensar en el precio, la calidad y en de qué cosas puedes prescindir.

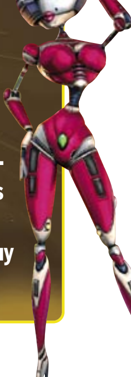
De todas formas y afortunadamente, hay muchos juegos a buen precio y muy buenos entre los que elegir, sean cuales sean tus preferencias. En este reportaje puedes ver una selección de lo que consideramos mejor.

Y eso sí… si cuentas con un poquito más de 30 €, tampoco hemos querido renunciar a enseñarte unas cuantas oportunidades para adquirir interesantes colecciones y packs. Ahora, la decisión está en tus manos... ¡¡¡buena suerte!!! ■ **S.T.M.**

## NUESTROS FAVORITOS

No puedes decir que no hemos dado un montón de opciones por menos de 30 €, pero si aún tienes dudas, aquí tienes nuestras recomendaciones.

- **Imperivm III:** Es una apuesta segura sólo con mirar sus predecesores.
- **Call of Duty:** Uno de los mejores juegos de acción bélica que existen.
- **Sacred:** Si te gusta el rol, no tienes excusa para no tenerlo.
- **NFS Underground:** Hasta la gasolina te parecerá tirada precio.
- **Splinter Cell:** Este Sam no es un derrochador... ¿Verdad 007?
- **Prince of Persia + XIII:** Está muy claro ¿no?, dos mejor que uno.






PRESENTA

# LA GUÍA DE COMPRAS IMPRESCINDIBLE

***para que decidas qué juegos comprar estas Navidades***




- **Más de 100 juegos** comentados y puntuados
- **164 páginas** con todos los juegos ordenados y clasificados por géneros
- **Los superéxitos** de estas navidades
- **Los mejores test** de los juegos del año
- **El PC perfecto** para jugar, claves para una compra segura




## Y además...

## 1 CD PARA PC

- ***GUÍA DE COMPRAS INTERACTIVA***
  la herramienta más potente para elegir tus juegos.
- ***COMPARATIVAS DE HARDWARE***
  más de 50 páginas en PDF con todo el Hardware para jugar.



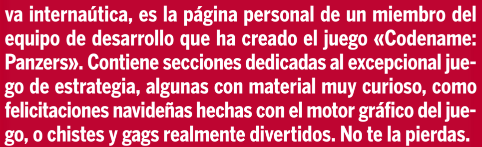

***¡¡A la venta el 10 de Diciembre!***

# La Nueva Comunidad

**¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...**

## La Web del mes

### Unas risas con «Panzers»



Esta página web que hemos encontrado en nuestra deriva internaútica, es la página personal de un miembro del equipo de desarrollo que ha creado el juego «Codename: Panzers». Contiene secciones dedicadas al excepcional juego de estrategia, algunas con material muy curioso, como felicitaciones navideñas hechas con el motor gráfico del juego, o chistes y gags realmente divertidos. No te la pierdas.

Lo encontrarás en: *www.producedby.de/*

## Táctica secreta

### ¡Excedentes! ¿Cómo se comen?

*¿Qué hacer con las ciudades que sólo producen comida?* Puede que pienses, como muchos otros, que esas ciudades que se establecen al borde de un río, en terreno de aluvión, pero en medio del desierto, sirven para poco más que producir colonos y comida que no necesitas... Y cuando los colonos ya no son necesarios, pues entonces no sirven para casi nada. Pero estás muy equivocado. Esas ciudades pueden convertirse en interesantísimos centros de producción de recursos como tecnología o dinero. Pero, ¿cómo se hace? Pues aprovecha al máximo el terreno de tal forma que produzcan justo la comida que necesitan. Y al resto de tus ciudadanos conviértelos en especialistas. Obtendrás mucho más que un mísero escudo o un par de monedas. Esta no te la sabías, ¿eh? Son las cosas del «Civ», que es inagotable.



# Estrategia

*Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.*

## Vuelve el rey

**ACTUALIDAD » DETALLES SOBRE «EMPIRE EARTH II»**

Ya queda menos para que vea la luz el esperadísimo «Empire Earth II» y mientras afilas el ratón y preparas todos tus pertrechos –a saber: pizza, bebida y cascos para no oír otra cosa que no sea el juego– nos hemos ido a echar un vistazo a las novedades más impactantes que se preparan en la segunda parte de este emblemático título de la estrategia.

Lo más destacable quizá sea la posibilidad de revivir hasta 10.000 años de historia, en la piel de cualquiera de las 14 civilizaciones incluidas, que se dice pronto. Pero no te preocupes, que en esta tarea de titanes no estarás solo. Un elemento muy original es que se están introduciendo prácticas herramientas que te ayudarán a gestionar todos tus territorios. La más llamativa es el sistema Picture-in-Picture (PIC) que permite controlar varias zonas al mismo tiempo. Pero hay más, como el sistema de gestión de ciudadanos o el de desarrollo de tecnologías.



▲ Mad Doc, el estudio de desarrollo, está introduciendo ayudas para gestionar eficazmente nuestros dominios.



▲ La estrategia histórica de «Empire Earth II» se remonta a civilizaciones antiguas y llega hasta un futuro próximo.

También se nota que se lo están currando de lo lindo con el multijugador, que promete ser muy completito, con nueve tipos de juego distintos, posibilidad de organizar torneos desde la interfaz del programa, escenarios cooperativos, y un mapa de planes tácticos para coordinar el trabajo de los equipos. Por último, no olvidemos que los chicos de Sierra nos han prometido que «Empire Earth II» dará una gran importancia al clima y las estaciones y que la lluvia o la nieve no serán simples elementos decorativos. En fin, todo pinta muy bien... ¿no crees?



## Expansión... gratis



### Amplía tus horizontes

**DESCARGAS » SOLDIERS: HEROES DE LA SGM**

Parece mentira pero es cierto. Los chicos de Codemasters han puesto a disposición de los aficionados una expansión gratuita para «Soldiers» que incluye doce mapas nuevos para multijugador, nuevas unidades –como el tanque Crusader o el Panzerwerfer 42– y un montón de mejoras técnicas y del sistema de juego. Requiere, eso sí, tener la versión completa del juego y totalmente actualizada.

Lo encontrarás en: *www.codemasters.com/soldiers*

## Curiosidad

### LOS TATTOOS DE BLIZZARD

*Los creadores de «Warcraft III» y «Diablo 2»* tienen un su web una sección entera dedicada a los dibujos y tatuajes que se hacen por ahí la peña con los personajes de su juego. La sección es muy extensa y la verdad es que los más fervorosos seguidores son capaces de todo. ¡Te encuentras cada cosa..! En fin, merece la pena echarle un ojo.

Lo encontrarás en: *www.blizzard.com/inblizz/fanart/*




## Para la posteridad

...No puedo decir aún lo que será el juego que estamos haciendo en Flagship, pero sí lo que no será: No será una historia de fantasía clásica ni tampoco un juego deportivo...

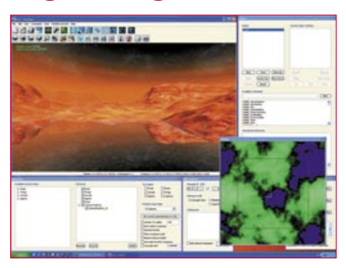
*Bill Ropper, ex de Blizzard y responsable de «Starcraft», y de las series de «Warcraft» y de «Diablo».*

# Aventura

*Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.*

## A debate

### Sigue Jugando



*Mapas fijos o aleatorios y autogenerados.* Nos hacemos eco en la sección esta semana de un debate que ha tenido cierto calado en las comunidades de estrategia de la red, y que algunos lectores nos han comentado también en sus mensajes. La cuestión es la siguiente: ¿Qué preferís para el multijugador de un juego de estrategia, mapas fijos que todo el mundo conozca o mapas aleatorios que se autogeneren en cada partida y sean, por tanto, únicos? Envíanos tu opinión.

## Y no te pierdas...

### CONDUCE Y CALLA



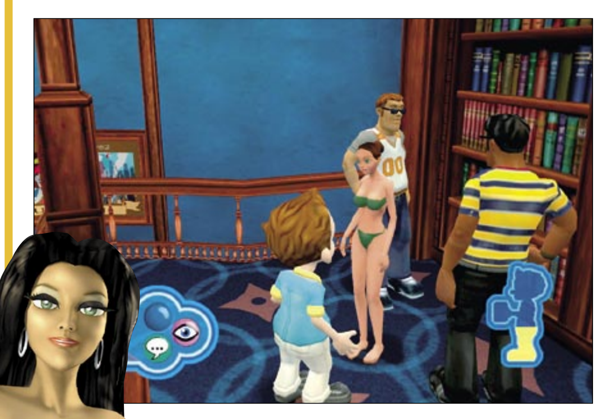
*Si todavía estás enganchado a «Hora Punta», la expansión de «Sim City 4»,* encontrarás un montón de cosas interesantes que descargarte en la página web que te proponemos. Hay ciudades especialmente diseñadas para conducir, regiones enteras, diseños de edificios, manuales sobre el funcionamiento de las zonas y los transportes y hasta un mapa topográfico de todo Estados Unidos para que reproduzcas la región del país que te dé la gana.

Lo encontrarás en: *http://simcity.ea.com/coolstuff/citiesregions/index.php*

## Con él llegó el escándalo

**ACTUALIDAD » «MAGNA CUM LAUDE» SIGUE DANDO CAÑA**

En la mejor tradición del tío Larry, especialista en hacerse notar allá donde mete la... nariz, su sobrino Larry Lovage no le va a la zaga. Si recordáis, hace un mes comentábamos la salida de una versión censurada en Estados Unidos, y después hemos sabido su prohibición en Australia. ¿Es que allí los mayores de 18 años tienen prohibido ver tetas!?



Ahora parece que a los americanos les ha entrado algo de envidia de la versión sin censurar europea y finalmente Vivendi la ha publicado al otro lado del Atlántico. ¿Cómo les habrá sentado a los que compraron la versión censurada creyendo que era la única que saldría?

***El papá de la criatura se mosquea***

Otro que ha metido el dedo en la llaga es Al Lowe, el creador de la saga original que no ha participado en el nuevo capítulo. No le han gustado nada los chistes sobre pedos y el humor soez: él prefiere el sarcasmo y los dobles sentidos. Si queréis leer su opinión pasaros por su web.

**LO ENCONTRARÁS EN:** *http://allowe.com/Larry/MCL.htm*

## Bandas sonoras a la carta

### SYNSONIQ, una tienda online muy especial



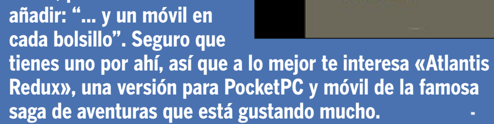

**Seguro que más de una vez te has encontrado en plena ducha, tarareando un tema de un videojuego. Lo malo es que en España no hay costumbre de editar las bandas sonoras en formato CD. Por suerte, puedes comprarlas en la tienda online alemana Synsoniq, que únicamente se dedica a esto y además vende en todo el mundo. Aquí tienes la música de aventuras como «Silent Hill 4» o «Aura», o juegos de rol como «Sacred» o «Final Fantasy XI».**

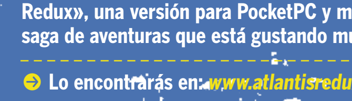


**LO ENCONTRARÁS EN: www.synsoniq.de/index.php?langchange=2&**

## Llévalo contigo

### «Atlantis» en el bolsillo





**Hace dos décadas que Bill Gates pronunció la mítica frase: "Un PC en cada casa", pero se le olvidó añadir: "... y un móvil en cada bolsillo". Seguro que tienes uno por ahí, así que a lo mejor te interesa «Atlantis Redux», una versión para PocketPC y móvil de la famosa saga de aventuras que está gustando mucho.**

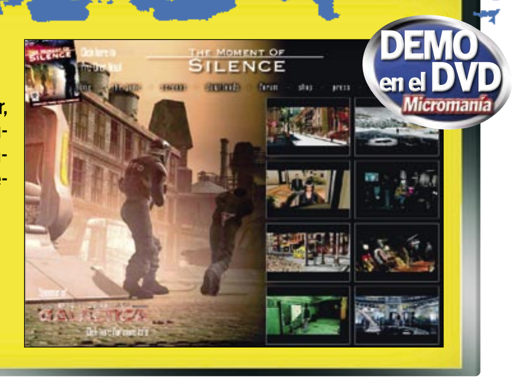
**Lo encontrarás en:** *www.atlantisredux.com*

## Enlaces Aventureros

### Siempre al día

El mundo aventurero se mueve y, si no quieres perderte todo lo que gira alrededor, conviene que eches un vistazo a las siguientes webs. Este mes, destaca la inauguración de The Inventory, la web oficial del "fanzine" más querido por los aventureros, y la página de «Moment of Silence», una de las aventuras más prometedoras de las que están actualmente en desarrollo.

- *www.theinventory.org*
- *www.momentofsilence.com*
- *www.leisuresuitlarry.com*
- *www.scrapland.com*
- *www.atlantisevolution.com*
- *www.mysteriousislandgame.com*
- *www.mystrevelation.com*
- *www.dreamfall.com*
- *www.fahrenheitgame.com*
- *www.aventuraycia.com*



# Acción

**_En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entre tanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando..._**

## Curiosidades



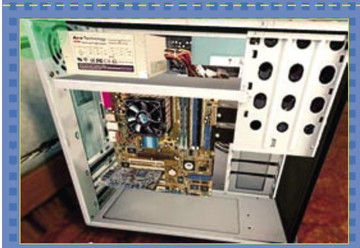
*Esto sí que da miedo.* Si creías que no había nada más escalofriante que un Hellknight, sorprendiéndote por la espalda o un SoulCube persiguiéndote por el Infierno, estabas equivocado... El autor de esta captura quedó petrificado al encender su linterna y descubrir a los seres más terroríficos del panorama audiovisual.



*Infierno en la Tierra.* Que «Doom 3» no se entere de que le estás engañando con «Half-Life 2» o te sucederá lo mismo que al pobre muchacho que nos mandó esta instantánea. Ni cortos ni perezosos, los demonios del averno se plantaron en su porche para dejarle claro que si no se pasa por Marte ya vendrán ellos...



*Morgan ¿tú también?* Uno de los grandes atractivos de «Los Sims 2» es la posibilidad de reproducir casi cualquier rostro con una gran semejanza a su equivalente real. De ahí que también resulte relativamente sencillo conseguir "caras conocidas" como las de la pareja que aparece en la foto. Si no los reconoces, mira la portada.



*¡Qué detallazo!* En el nivel "office" de «Counter-Strike: Source» hay varios PC's. Si les disparamos se abre la torre, revelando la placa base, procesador, disipador, fuente de alimentación, tarjeta gráfica, tarjeta de sonido y discos duros. ¿Sorprendido? pues disparar a los componentes y verás lo que pasa, no veas cómo desahoga...

## Los últimos Mods del momento

**DESCARGAS » ACTUALIZACIÓN DE «FAR CRY» Y «HALF-LIFE»**

En esta sección puedes comprobar que no se nos escapa un solo mod, conversión total o desarrollo en marcha si merece la pena. Si quieres seguir dando guerra, no te pierdas nuestros últimos descubrimientos.

### Y se hizo la luz...

Podría decirse que «Far Cry» es el el primer juego cuya tecnología es capaz de explotar el potencial de las tarjetas de última generación. Especialmente tras la aparición del último parche en el que los chicos de Crytek han actualizado las funciones gráficas del juego. Con «Far Cry» hemos podido ver superficies muchos más detalladas y la segunda hace que los efectos de luz cobre vida. ¿Los requisitos necesarios? Tener al menos una tarjeta GeForce 6600, DirectX 9.0c, los últimos drivers de nVidia y el parche 1.3 aplicado. Además tienes que configurar el nivel de detalle gráfico al máximo. Más adelante, se espera que aparezca una actualización similar para tarjetas de ATI.



**PARCHES » FAR CRY**
**LO ENCONTRARÁS EN:** ***http://www.farcry-thegame.com***

### Earth Special Forces

Si hay una serie de dibujos animados que haya influido en los videojuegos, esa es, sin duda, «Dragon Ball». Su sombra llega a todas partes y es que prácticamente, no hay juego que no disponga de una modificación basada en esta serie que hoy sigue siendo tan popular como antes.

«Earth Special Forces» nos permite luchar en un entorno abierto contra otros jugadores, encarnando a personajes tan míticos como Goku, Piccolo, Célula o Son Gohanda. El mod convierte a «Half-Life» en un juego de lucha con el que puedes realizar los golpes más característicos de cada personaje.
Eso sí, para jugar, necesitas una cuenta de Steam, una copia original de «Half-Life» instalada bajo esta plataforma y la última versión del mod, que encontrarás en la página oficial del juego. Los movimientos de lucha son algo complicados con el teclado, pero cuando se le coge el tranquillo te puedes poner a dar tortas hasta que se te encienda el pelo.

**MODS » CONVERSIÓN TOTAL » HALF-LIFE**
**LO ENCONTRARÁS EN:** ***http://www.esforces.com***

## Ésta es la cuestión



### Guardado rápido: ¿Sí o no?

**Los jugadores de arcades 3D nos hemos acostumbrado a darle al F5 cada dos minutos para no tener que repetir un largo recorrido si nos matan... pero claro, siempre queda la discusión sobre si esta posibilidad resta dificultad y a la larga interés por el juego. ¿Tú qué opinas?**

1- **No se debe castigar al jugador obligándole a empezar de nuevo tras un fallo. El arcade 3D es un entretenimiento y no una forma de tortura.**

2- **Darle a la tecla de guardado rápido se ha convertido en un tic nervioso, y eso hace que incluso los juegos más difíciles se acaben en pocas horas.**

## ¿Conoces a Dopefish?

**COMUNIDAD » UN PERSONAJE OCULTO**

**_SEGURO QUE TE SUENA ESTE NOMBRE... «DOPEFISH»._ Es la creación más surrealista que ha salido de la mente de Tom Hall como integrante de id Software... Este pececillo verde con dientes de conejo apareció por primera vez en el juego «Commander Keen: Goodbye, Galaxy». Lo que no sabía Tom es que un diseño tan absurdo pronto se convertiría en mascota improvisada de todo el sector del videojuego. Así, en el nivel 3 del episodio 2 de «Quake» hay un pozo en el que puede encontrarse una imagen del pez junto a la frase "¡Viva el Dopefish!"... A partir de ahí la broma fue perpetuada en otros juegos, como «Daikatana» o «Max Payne». Lo que está claro es que este personaje se ha convertido en uno de los huevos de pascua más utilizados por los programadores, y no sería de extrañar que sigamos viéndole en próximos arcades 3D. ¡Que siga la Dopefishmanía!**

**Lo encontrarás en: www.dopefish.com**

## Para la posterida

...En su día la gente decía que «Unreal Tournament» y «Quake 3» eran muy similares. Yo me inclino por pensar que, aunque parecidos en algunos aspectos, se percibieron muy diferentes, y divertidos cada uno a su manera...

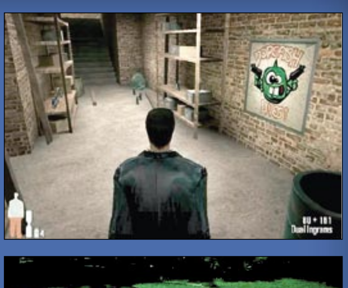
James Schmalz, director creativo de Digital Extremes

## ¿Qué dices?

### Doblajes Explosivos



*El doblaje de un juego de acción es tan importante como lo es en las aventuras,* **pero, habitualmente, este aspecto se descuida. La muestra más reciente es la poco acertada interpretación de algunos comandos de voz para «Counter-Strike: Source». Por ejemplo: la traducción literal del aviso "fire in the hole!" –que se da cuando se lanza algún explosivo– no tiene sentido en español (fuego en el hueco). Una traducción correcta podría ser "ia cubierto!" o "igranada!". Sin embargo, el doblaje enuncia algo tan ridículo como "disparad en el agujero", lo que demuestra que el traductor confunde un nombre (fuego) con el imperativo del verbo disparar (fire) y no se ha fijado en el contexto. Y así hasta cuatro frases más. ¿Para echarse a llorar o a reír?**





# Mundos persistentes

***¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.***

## La nueva generación

**ACTUALIDAD » NOVEDADES EN EL GÉNERO**

Estamos en un gran momento para el género, ya está aquí la primera hornada de una nueva generación de juegos de rol online. Un puñado de juegos muy prometedores, ya hemos visto «Lineage II» y muy pronto «City of Heroes».



***¿A qué mundo quieres pertenecer?***

Pero, para los aficionados al rol online, se nos plantea todo un reto: seleccionar los juegos a los que vamos a destinar nuestro presupuesto. No hay que olvidar que esta decisión no se puede tomar a la ligera, porque además de la compra del juego, implica destinar una cuota mensual. En este número hemos realizado un reportaje sobre los nuevos juegos de NC-soft. Así pues te planteamos la siguiente cuestión: ¿Cuál crees que es la mejor forma de decidirse? ¿Mediante una demo o quizá una versión de evaluación? Envíanos tu opinión al buzón de la Comunidad.

***La Cuarta Profecía***

Pero, aunque los juegos de este género siempre se relacionan con grandes compañías, también hay juegos como «La Cuarta Profecía» menos conocidos pero que, sin embargo, cuentan con un gran número de fieles seguidores que crecen día a día. En él puedes iniciarte en los juegos de mundos persistentes, los primeros quince días son gratuitos. Puedes disfrutar de un buen juego que, si bien no tiene el nivel de tecnología de las últimas novedades, ofrece un montón de alicientes para cualquier aficionado al rol. Si te decimos que está a medio camino entre «Diablo» y «Ultima Online» seguro que podrás hacerte una idea. Para jugarlo lo único que hay que hacer es descargarlo. Son sólo 90MB.

**LO ENCONTRARÁS EN:** ***http://212.34.137.242***

## EL RETORNO DE GALAXIES



*A raíz de la expansión «Jump to Lightspeed» de «Galaxies»* **en la que, como sabrás, podemos pilotar las legendarias naves de «Star Wars», Activision planea relanzar el juego que, en estos momentos, se encontraba ya agotado en las tiendas. Aún no se ha confirmado si la llegada de una nueva remesa de Galaxies a las tiendas vendrá acompañada de una reducción de precio pero en cualquier caso es una gran oportunidad para los muchos aficionados interesados en este título que desde hacía meses sólo se podía adquirir a través de los canales online.**

## Pórtate mal

### Los Villanos Contraatacan



**No hace mucho que hemos sabido que «City of Heroes» también va a salir en nuestro país, el mundo persistente de mayor éxito en la actualidad viene para febrero. Bien pues, ya sabes eso de que el bien no podría existir sin el mal, y la compañía Crypitc Studios se lo ha tomado al pie de la letra anunciando recientemente una próxima expansión de «City of Heroes», que nos trae a sus antagonistas, «City of Villians». Con la nueva expansión podremos crear sociedades maléficas, organizaciones del crimen, bases secretas y por supuesto, jugar encarnando a un villano hecho a nuestra medida. La expansión introducirá duelos individuales y por equipos... Y el mundo persistente en el que está basada ampliará al ya existente de «City of Heroes» siendo ambos totalmente interactivos entre si. Tentador ¿no? iPues hala! Si quieres ser malo ve practicando tus carcajadas de villano más estruendosas, por que vas a tener ocasión hacer que se escuchen en todo el mundo.**

## ¿Sabías que...

***... Sony Online Entertainment ha anunciado un servicio basado en la web que permitirá a los jugadores de EQ2 descargarse y ampliar todos las novedades y extras del juego en un único paquete online? Este servicio permitirá que todos los jugadores estar al día sobre las novedades de EQ2 y estará disponible con el lanzamiento del juego.***

## A Rebufo

### Más rápido

» Tras publicarse la primera versión completa, denominada S1, está a punto de aparecer su segunda parte, la versión S2 con más circuitos, coches y diversas optimizaciones. Siempre podéis jugar gratis con las versiones demo para probar si os gusta y engancharos, pero os recomendamos adquirir una licencia de la versión completa –cuesta en torno a 16 €– para disfrutar de toda la experiencia de la más gigantesca y apasionante comunidad de velocidad online. Tanto, que a partir de ahora tendrá un seguimiento en esta sección, en las que podrán aparecer vuestros mejores tiempos por vuelta, los resultados en las competiciones oficiales, organización de clanes, concursos de tuning, kedadas para carreras, etc. Repasaremos todos los meses aportación de los aficionados y las novedades más importantes de «Live for Speed».

Más información en:
*http://www.liveforspeed.com*

# Velocidad

***Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.***

## «Live for Speed», ¡qué pasada!

» COMUNIDAD » JUEGO DE VELOCIDAD ONLINE

Acaba de cumplirse un año desde que vio la luz la primera demo jugable de «Live for Speed», un encomiable proyecto desarrollado y comercializado de forma artesanal –sin distribuidora, todo a través de su página web– por un grupo de aficionados a la velocidad que se pusieron de acuerdo para crear el primer juego específico para carreras online a modo de mundo persistente.

***Es casi gratis***

Y, gracias a que las versiones demo son completamente funcionales y gratuitas se empezó a enganchar mucha gente porque tanto el sistema de lanzamiento de partidas como los servidores funcionan de fábula. Desde nuestro país basta una conexión de banda ancha para jugar sin retardos ni saltos en la acción, una auténtica maravilla de juego online.

***Apúntate a las carreras***

La comunidad ha ido creciendo porque engancha lo suyo participar en carreras contra oponentes humanos que no paran de hacer maniobras endiabladas. Y los premios en forma de puntos son el incentivo ideal porque permiten adquirir un coches más potentes y "tunearlos" de mil maneras.




***Técnicamente impecable***

Y no hay que olvidar las excelencias del programa, magnífico en gráficos 3D con múltiples cámaras y repeticiones exteriores, con una sensación de velocidad portentosa, una conducción divertidísima y una clara orientación a la simulación sin sacrificar un ápice de jugabilidad. Hay varios niveles de dificultad recrea con exactitud la física de colisiones.

LO ENCONTRARÁS EN:
Descargas, información y licencias: *http://www.liveforspeed.net*
Competiciones online: *http://www.lfsworld.net/*

# Juegos de Rol

***Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.***

## «Neverwinter Nights», inagotable

» DESCARGAS » MÓDULOS OFICIALES PARA «NWN»

Bioware no deja de proporcionar material a la comunidad de usuarios de «Neverwinter Nights». Y esta vez se trata de una propuesta muy original: módulos oficiales de gran calidad, descargables desde la página web de la propia compañía como contenido adicional. Es decir, que habrá que pagar una cierta cantidad, –entre los cinco y diez euros– para descargar un módulo. Pero a cambio, tenemos juego instantáneo creado por el equipo de desarrollo del propio juego y por miembros preeminentes de la comunidad. De momento están disponibles tres módulos: «Kingmaker», «Shawdowguard» y una versión actualizada de la primera parte del fabuloso «The With's Wake». Este último sólo se podrá descargar, aunque de manera gratuita, adquiriendo previamente «Shadowguard». Además, pronto estará disponible también la esperada segunda parte de «The Witch's Wake», y Bioware espera seguir proporcionando contenido adicional a lo largo de los próximos meses. ¡Larga vida a «Neverwinter Nights»!

MÁS INFORMACIÓN: *http://nwn.bioware.com/premium/index.html*



## Y no te pierdas...

### «DUNGEON SIEGE» AHORA ES DE ESTRATEGIA

Bueno, no exactamente, pero gracias a este mod oficial de Gas Powered Games, puedes convertir este juego de rol en uno de estrategia en tiempo real. ¿Que no te lo crees? Pues descarga el mod y verás que el objetivo del juego ahora consiste en defender tu base mientras manejas a varias unidades. Puedes manejar a arqueros de plasma, tanques, perforadoras...

Lo encontrarás en: *www.download.com/Dungeon-Siege-Real-Time-Strategy-Mod/3000-7537-10283123.html*

## Síguele la Pista

### Rol del bueno que viene del Este

» A veces hay juegos que no cuentan con grandes campañas publicitarias, pero atesoran una gran calidad. Éste es, precisamente, el caso de «Soul Quest», un título de la compañía Revoltage asentada en Polonia, totalmente desconocida por estos lares, pero con grandes ideas entre manos. Como podéis comprobar por la captura, estamos ante un juego de rol clásico con un motor totalmente 3D con soporte para píxel y vertex shading 3.0, seis razas de fantasía y montones de batallas. A nosotros, de momento, nos ha llamado poderosamente la atención. De momento, «Soul Quest» no cuenta con distribuidor en Europa. Es de esperar que lo encuentre pronto, ya que tiene una pinta estupenda y desde aquí lo seguiremos bien de cerca, al género no le sobran novedades.

Lo encontrarás en:
*http://www.revoltage.pl/*

## Repostaje en vuelo

### El Warthog ataca en «Flight Sim 2004»

El mes pasado, ya os presentamos algunas de las ampliaciones para «Flight Simulator 2004» creadas por la compañía Aerosoft, cuyos productos por fin se distribuyen en España. Este mes irrumpe una nueva ampliación basada en un célebre avión de ataque al suelo y apoyo, el A-10 Thunderbolt II, apodado "Warthog".



«A-10 Warthog» es una recreación fidedigna –y gráficamente impecable– de uno de los aviones de combate moderno más interesantes para un simulador que está epecializado destruir blindados, –con su cañón de 30 mm– y en el apoyo directo a las tropas de tierra.

➔ Más información en: *www.aerosoft.com / www.draque.com*

# Simulación

***Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.***

## Máquinas de época y de ficción

» ACTUALIDAD » ARCADES Y SIMULADORES

No son simuladores... pero casi. Muchos de los juegos de acción en la actualidad están introduciendo elementos de simulación en alguna de sus fases. Amigos, nuestro género crece de las formas más diversas. Pero, sin embargo, todavía nos encontramos con algunos títulos de acción que están cercanos a los simuladores. Juegos en los que podemos manejar, naves, aviones, barcos o helicópteros. Hay que tener en cuenta que estos juegos, aunque criticados por su falta de rigor en la simulación, son muchas veces la mejor manera de entrar en contacto con nuestro género para los nuevos aficionados. Vamos a conocer un reciente ejemplo de "simularcades" y su potencial.

### Wings of War

Últimamente, el género parece haber olvidado los comienzos de la aviación de combate. Bien, pues «Wings of War» –cuya demo os ofrecimos el mes pasado– se ambienta en la Primera Gran Guerra y nos permite volar en cacharros más pretéritos de la aviación. Su influencia, entonces, no fue demasiado significativa, pero estos aeroplanos forjaron los fundamentos del combate aéreo, enfrentándose en vertiginosos duelos. Si bien, «Wings of War» no se puede calificar de simulador, sí que es capaz de transmitir una sensación de vuelo bastante realista y ofrece una perspectiva de los comienzos de la aviación de combate muy divertida. ¿No te gustaría enfrentarte al mítico Barón Rojo?



# Deportivos

***No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es la que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!***

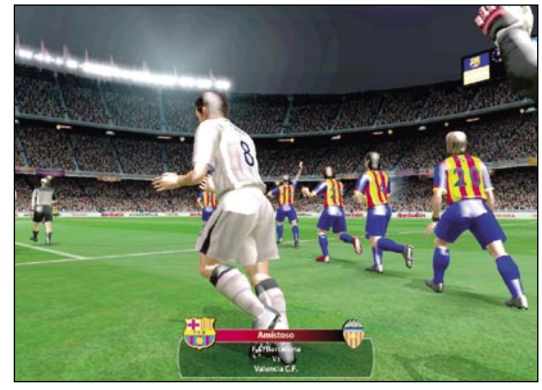
## FIFA 2005 a tu manera

» DESCARGAS » UTILIDADES Y MODS

Mientras esperamos la publicación del editor "Creation Centre" para «FIFA 2005», no hay más remedio que echar mano de otras utilidades, parches y mods si queremos actualizarlo y darle nuestro toque personal. Por ejemplo, la base de datos se puede actualizar a los traspasos, esquemas tácticos y equipos titulares con fecha de noviembre, con el parche "Sweetpatch's Rosters 2004/2005 Episode 2".

Muchos jugadores no están contentos con la falta de definición de las equipaciones de los jugadores. Para solucionarlo se pueden instalar camisetas y pantalones en formato 2GK con texturas de alta definición, gracias al programa «Kit Raptor 2005», disponible en la web indicada junto con infinidades de archivos de equipaciones 2GK.

Si queréis obtener 50.000 puntos para desbloquear los estadios nocturnos, terceras equipaciones, balones y hasta al mismísimo Pier Luigi Colina sólo tienes que bajarte el archivo "Unlock all items" y seguir las instrucciones del fichero adjunto.




Ahora, si lo que quieres es cambiar el sistema de juego para hacerlo más dinámico a base de una IA modificada, sólo tienes que instalar el parche "Sevix Gameplay 2005ENG". Disfrutarás de una experiencia de juego más divertida.

➔ LO ENCONTRARÁS EN: *www.fifa05.com, www.mysweetpatch. com/boutique y www.socceraccess.net/Fifa_2005/*

## Lo que dice el respetable

### ¡Otra vez Corea!

Qué mala suerte tenemos con Corea. No contentos con apearnos del Mundial 2002 en cuartos, resulta que en el campeonato final de «FIFA 2004» de los World Cyber Games han sido dos coreanos los que eliminaron en la ronda de dieciseisavos a los nuestros representantes x6Masi, que perdió con Volcano, a la postre campeón mundial, y EFSTyphoon, que perdió con gol de oro y le pitaron un penalti en contra en el último minuto cuando ganaba 1-0. En todo caso, enhorabuena a nuestros chicos que obtuvieron un resultado más que notable teniendo en cuente que competían contra jugadores profesionales.

## La Prórroga

### Premio para la memoria

» Si quieres llevarte una camiseta de la selección española firmada por Morientes sólo tienes que hacer memoria y mandar los nombres de todos los jugadores aparecidos en las portadas de la serie «FIFA» desde la edición 98.

➔ Lo encontrarás en: *http://espana.ea.com/index.asp?loc=/dynpage.asp?page_id=895*

# Zona Micromanía

*Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.*

## Juego del mes

### HALF-LIFE 2

Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección Review de este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de lacomunidad@micromania.es Este mes, no lo hemos tenido fácil pero finalmente «Half-Life 2» se ha llevado la palma y para ello ha tenido que medirse con «Pacific Assault» y «Prince 2». El mes pasado destacamos a «Rome: Total War» y como viene siendo habitual la mayor parte de vuestros votos han coincidido con nuestra elección.



## ¿Quieres unirte al equipo de Micromanía?

Si los juegos son tu pasión y crees que podrías escribir sobre ellos, ponte manos a la obra. Puedes formar parte del equipo de colaboradores de Micromanía. Fíjate en nuestra sección de Review para hacer un comentario del juego que prefieras. Sólo tienes que tener en cuenta que sea un juego actual. Envíanos tu trabajo al buzón, junto con tus datos personales:

lacomunidad@micromania.es

Estaremos encantados de leerlo.

## Contactos

**UN GRUPO DE AMIGOS HEMOS CREADO UN CANAL** y un portal de Internet con el que ponerse en contacto con másters o jugadores para realizar partidas de rol (D&D, Vampiro, Mago, Hombre Lobo, Akellarre...). El canal es #Rol_Masters en el Hispano y la web: www.rolmasters.tk

**VENDO REVISTAS MICROMANÍA DE LA 2ª EPOCA.** Tengo 77 números, me faltan 1,2 y 15. Vendo todo el lote junto. Los interesados enviarme vuestra oferta a mglavadi@tiscali.es

**NUEVA WEB DEDICADA A MAPAS PROPIOS DE DOOM 2, QUAKE 1 Y OTRAS CREACIONES.** Podéis descargar, mapas, graficos y animaciones, con instrucciones detalladas desde la página web: www.grn.es/kimidori/kimvidal

**PARA TODOS LOS PILOTOS DE CARRERAS,** que quieran formar parte de la Comunidad del mejor simulador de coches, «Live for Speed». Este es nuestro portal: www.lfs-spain.net Pasaros por ahí. Os aseguro que merece la pena. Existe un foro, ligas de competiciones, configuraciones específicas para los coches y toda clase de descargas...

**LA COMUNIDAD EVE ONLINE HISPANA EXISTE** y para hablar en castellano sólo hay que conectarse al canal hispano de «Eve». Somos unas cuantas corporaciones hispanas. Yo estoy en Quasar Technologies, donde hay más de 50 jugadores hispanos. Nuestro foro es: www.quasar-tech.net/forum/

**TENEMOS UN CLAN DE HALO** que se ha convertido en uno de los mejores de España y que querría darlo a conocer. La web es http://persowanadoo.es/pdepower/index2.htm. Os esperamos...

**ESTAMOS BUSCANDO NUEVOS** miembros para nuestro nuevo clan de «Jedi Academy», Apocalipse's Knights y todos los que quieran inscribirse pueden ir a http://apcknights.webcindario.com y si no dirigirse a la siguiente dirección de e-mail: apc_knights@hotmail.com

**QUISIERA DAR A CONOCER UNA WEB PARA SACRED,** sobre torneos online. Los torneos están divididos en secciones por clanes individuales. La web cuenta con un foro y los distintos clanes tendrán una sección privada. La web es www.torneos-sacred.tk.

## El espontáneo

"Ya me estoy preparando para llegada de «Half-Life 2», el traje me sienta bien..."



Jose M. (Madrid)

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

## MICROENCUESTA ¿Half-Life 2 o Doom 3?

¡La acción está que arde! Este mes, el anhelado regreso de «Half-Life 2» nos ha costado alguna que otra discusión en la redacción. Al final, nos hemos puesto de acuerdo y creemos que «Half-Life 2» debe desbancar a «Doom 3» y convertirse en nuestra nueva referencia del género de la acción. Pero, queremos saber tu opinión, así que si tienes ocasión de jugar dinos qué te parece: ¿Crees que la nueva entrega de «Half-Life» supera a «Doom 3» o no?

1. Cada uno en su estilo es muy bueno. No sabría decidirme.
2. «Half-Life 2» tiene muy buena pinta pero sigo prefiriendo la acción puramente arcade de «Doom 3», y pasar algo más de miedo.
3. «Half-Life 2» es el mejor juego de acción... y punto.

## Hace 10 años

### Nueva Época




No es posible... ¿Diez años ya, desde que cambiamos de época? Sí, aquí, comenzamos nuestra actual Tercera Época. ¿Recordáis la campaña en la tele? Desde entonces, hemos seguido haciendo muchos cambios en la revista, aunque estarás de acuerdo de que nos hemos mantenido fieles a nuestro estilo. En aquel número 1 presentábamos la nueva aventura de LucasArts, «Full Throttle» una de las mejores y también la última de la edad de oro de las aventuras gráficas. También hablábamos de las consolas de última generación, comenzando por la Sega Saturn. Como siempre, nos ocupábamos de la tecnología aplicada a los videojuegos. En esta ocasión, con un reportaje sobre técnicas de "Animatrónica" ¡Qué cosas, actores cyber-téticos para la televisión! Si conocieran a "Shrek"...

## ¿Quieres participar?

- Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a: lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

## Lenguas de trapo

**CON «TRANSPORT TYCOON»** me di cuenta de que tenía que mejorar la IA cuando vi construyéndose una vía de tren en zig-zag, cinco veces más larga de lo que habría sido necesario.
*Chris Sawyer, creador de «Locomotion»*

**NOS FUIMOS DE BLIZZARD PORQUE QUERÍAMOS** pasar menos tiempo dirigiendo equipos, y más tiempo haciendo juegos.
*Bill Roper, ex-directivo de Blizzard*

**NOS HEMOS REUNIDO CON TIPOS DE HOLLYWOOD** para discutir sobre la idea de una película de «Half-Life». Pero en el momento en que oímos "Y entonces Gordon se enamora..." nos volvemos a Seattle corriendo y dando alaridos.
*Doug Lombardi, Jefe de Valve Software*

**ES LA PRIMERA VEZ QUE SE USA UN SISTEMA FÍSICO** por motivos de jugabilidad, no sólo como efectos especiales. Y también es la primera vez que los personajes son tan realistas que le otorgan vida al juego.
*Rick Ellis de Valve Software*

**SI FASTIDIAMOS A NUESTROS USUARIOS NOS TIRARÁN** al suelo como una patata caliente. Podemos fastidiarles, e incluso salir a la acera, rociarnos de gasolina y prendernos fuego. Ambas ideas son deplorables.
*Gabe Newell, respondiendo a un rumor sobre cuotas mensuales para jugar a «Half-Life 2»*

**CREO QUE «QUAKE» Y AHORA «DOOM 3» PERJUDICAN** un poco a nuestra industria porque hacen creer a la gente que la tecnología es lo más importante. Los arcades en primera persona me divierten, pero me gustaría que fuesen algo más que disparar a todo lo que se mueve.
*Ron Gilbert, creador de «Monkey Island»*

**HOY EN DÍA TODOS LOS JUEGOS SON CONTINUACIONES** o clónicos de anteriores éxitos. Yo creo que hay sitio para los buenos juegos con grandes ideas, como «Scrapland».
*American McGee, gurú y productor*

**UNO DE LOS MOTIVOS PARA DESARROLLAR FINAL FANTASY XI** fue hacer que todo el mundo pudiese comunicarse, sin importar la raza o el idioma, y que pudieran jugar juntos."
*Richard Honeywood, director de localización de Square-Enix*

**LO ÚNICO QUE QUEREMOS ES EMERGER CON LOS PROGRESOS** del juego dentro de un tiempo. No queremos expectativas desmesuradas. No queremos que Take2 (la distribuidora) diga estupideces en público, sólo para conseguir más ventas.
*George Broussard, Jefe de 3D Realms*

# Hobby Consolas

## Gran Turismo 4: El placer de conducir




Si queréis saber cómo será «GTA 4», Kazunori Yamauchi, su creador, os lo cuenta este mes en Hobby Consolas. Pero hay mucho más:

» «GTA San Andreas»: 6 páginas con el análisis del juego del año, y además, una guía los trucos para que lo disfrutéis a tope.

» Suplemento especial Prince of Persia 2: 28 páginas con la guía completa, los personajes, los secretos, el final alternativo…

» Vídeo CD de regalo con las novedades de Nintendo para GameCube y GBA. Todo esto en el nº 159, a la venta el 25 de noviembre por sólo 2,99 euros.

# Nintendo Acción

## Ponte a la moda con los tatuajes Pokémon




Este mes en Nintendo Acción encontraréis un regalo para flipar: 14 tatuajes gratis de Pokémon. Y además, infórmate de todos los juegos y consolas Pokémon y ¡¡Concursa y gana 33 juegos Pokémon !! En este mismo número también:

» Póster fichas Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja. Todo lo que necesitas ipara ser el mejor entrenador!

» 19 novedades DS. Sé testigo de los primeros juegos para la nueva Nintendo DS.

» Manual de estrategia de Rojo Fuego y Verde Hoja. Primera entrega de la guía con los mapas, trucos, claves y secretos para arrasar en el nuevo universo Pokémon.

# Play2Manía

## ¡Ya hemos jugado a Metal Gear Solid 3!




Los chicos de Play2Mania han probado en primicia la aventura de acción más esperada: «Metal Gear Solid 3 Snake Eater» y te descubren todos sus secretos. Además:

» Las mejores reviews: GTA San Andreas, Prince of Persia 2, Need for Speed Underground 2, Mortal Kombat Deception, Killzone...

» Suplemento GTA San Andreas: La primera parte de su exhaustiva guía de GTA San Andreas. ¡¡68 páginas imprescindibles!! Y además, Guía coleccionable con las claves para triunfar en El Señor de los Anillos: La Tercera Edad.

# Computer Hoy Juegos

## ¡¡Lo mejor de lo mejor!!

COMPUTER HOY JUEGOS te presenta un número espectacular con el regreso de tres sagas legendarias: la acción futurista de «Half Life 2», el mánager de fútbol más famoso de nuestro país, «PC FÚTBOL 2005» y las batallas más apasionantes de «Medal of Honor Pacific Assault». Tres juegazos sometidos a las 48 pruebas de rendimiento de su laboratorio para que sepas si funcionan en tu PC.

» Como juego de regalo, «COLIN McRAE RALLY 2.0», uno de los mejores simuladores de rallyes de la saga más famosas del mundo de los videojuegos.

# Consultorio de juegos

**Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.**

## ACCIÓN

### Call of Duty 2
**Juegos de guerra**



**Soy fan de la acción 3D y de la estrategia basadas en episodios de la 2ª Guerra Mundial. Me he enterado de que va a salir «Call of Duty 2». ¿Es cierto este rumor? ¿Habrá otra entrega de «Commandos»? ¿Será «Brother in Arms» tan bueno como «Call of Duty»?** ■ *Enrique Alises*

Sí, es cierto que se está trabajando en «Call of Duty 2», pero por ahora sus detalles permanecen en secreto. Con «Commandos» estás de suerte, pues tus dos géneros preferidos, acción y estrategia, se unirán en la próxima entrega de la saga (como avanzamos en anteriores números de MicroManía). Y respecto a «Brother In Arms», seguro que te sorprenderá su sistema de combate por pelotones y la caracterización de los soldados.

### Doom 3
**No se ejecuta**

**He comprado «Doom 3», pero cuando pulso sobre el icono de jugar me sale un error que dice: "No se encuentra DOOM 3 Disk 1. Un programa de emulación CD/DVD ha sido detectado. Por favor incapacite todos los programas de emulación CD/DVD y vuelva a iniciar el juego." ¿Qué hago?** ■ *Javier Berraondo*



Pues resulta que un buen número de los juegos actuales consideran que si tienes instalados determinados programas de emulación de unidades virtuales, lo haces con la intención de saltarte su protección anticopia, y como "contra-ataque", no se ejecutan. Es una faena,pero lo único que puedes hacer es desinstalar cualquier copia de "Alcohol 120%", "CloneCD" o "Daemon Tools" que haya en tu sistema y reiniciar luego el equipo.

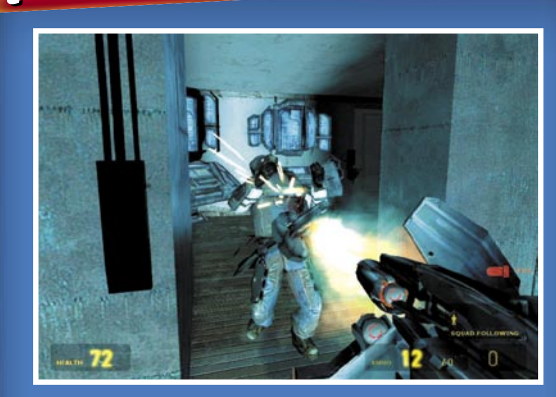
## AVENTURA

### C.S.I.
**¿Dónde está el cobertizo?**

**En el caso número 2, interrogo a Jason Gray y me revela la existencia de un cobertizo. A pesar de seguir al detalle vuestra guía, no me viene en la lista de lugares. ¿Es un fallo del juego?** ■ *Jesús Miguel López*

La solución incluida en la guía es correcta. Que Gray te revele el cobertizo no es suficiente para poder visitarlo: necesitas recopilar todas las pistas y pruebas y analizarlas. Seguro que te falta algún análisis, o te has olvidado de hacer alguna pregunta. Repite todos los pasos de la guía sin olvidar nada y el cobertizo aparecerá en la lista de lugares.

## ¿Funcionará o no?



### HALF-LIFE 2
**Jugar desde Linux**

**¿Sabéis si «Half-Life 2» será compatible o si se podrá emular de alguna forma en Linux?** ■ *Muertesegura*

Hay un servidor dedicado para Linux, pero el juego cliente no está previsto para este sistema. Sí, hay programas que permiten emular Windows XP en una ventana de Linux, pero piensa que «Half-Life 2» utiliza una gran cantidad de recursos y su funcionamiento será muy deficiente o nulo. En su lugar, te recomendamos que crees un sistema de arranque dual, escogiendo entre Linux o Windows XP al encender tu PC, dependiendo del software que vayas a utilizar.

### Resident Evil 4
**¿Saldrá para PC?**

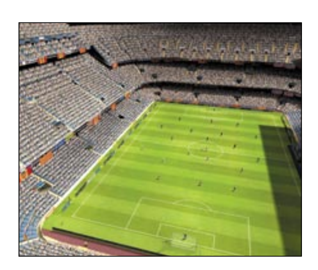
**Me gustaría saber si Capcom tiene pensado sacar un nuevo «Resident Evil» para PC. ¿Es que sólo se acuerda de las consolas?** ■ *Cristina Hernández*

Lo que sucede es que Capcom firmó un acuerdo con Nintendo para que los nuevos capítulos de la saga fueran exclusivos de Gamecube. Sin embargo, el acuerdo está en el aire y aunque la versión Gamecube de «Resident Evil 4» saldrá en abril, es posible que las de PS2 y PC salgan a finales de 2005. Pues nada, a armarse de paciencia...

## DEPORTIVOS

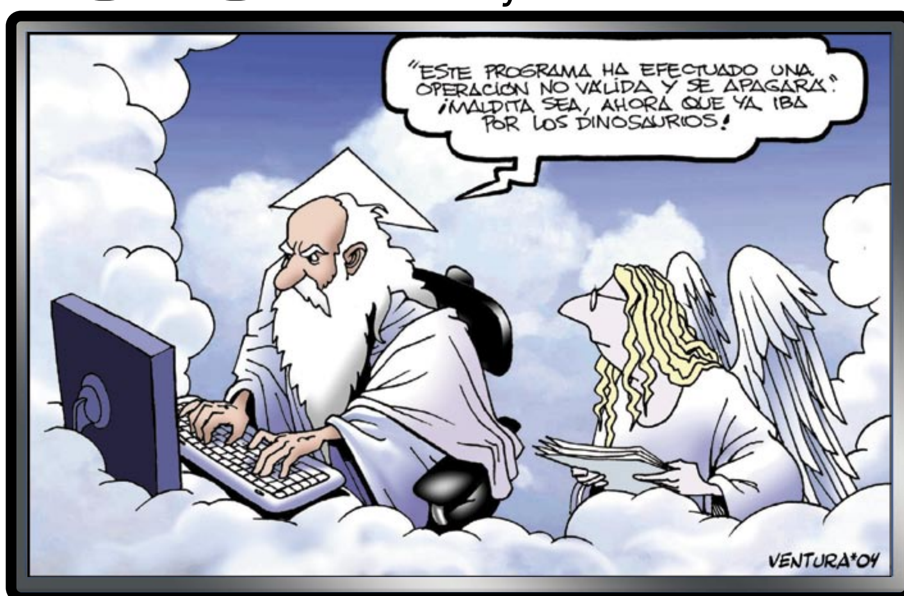
### FIFA 2005
**Problemas con la demo**

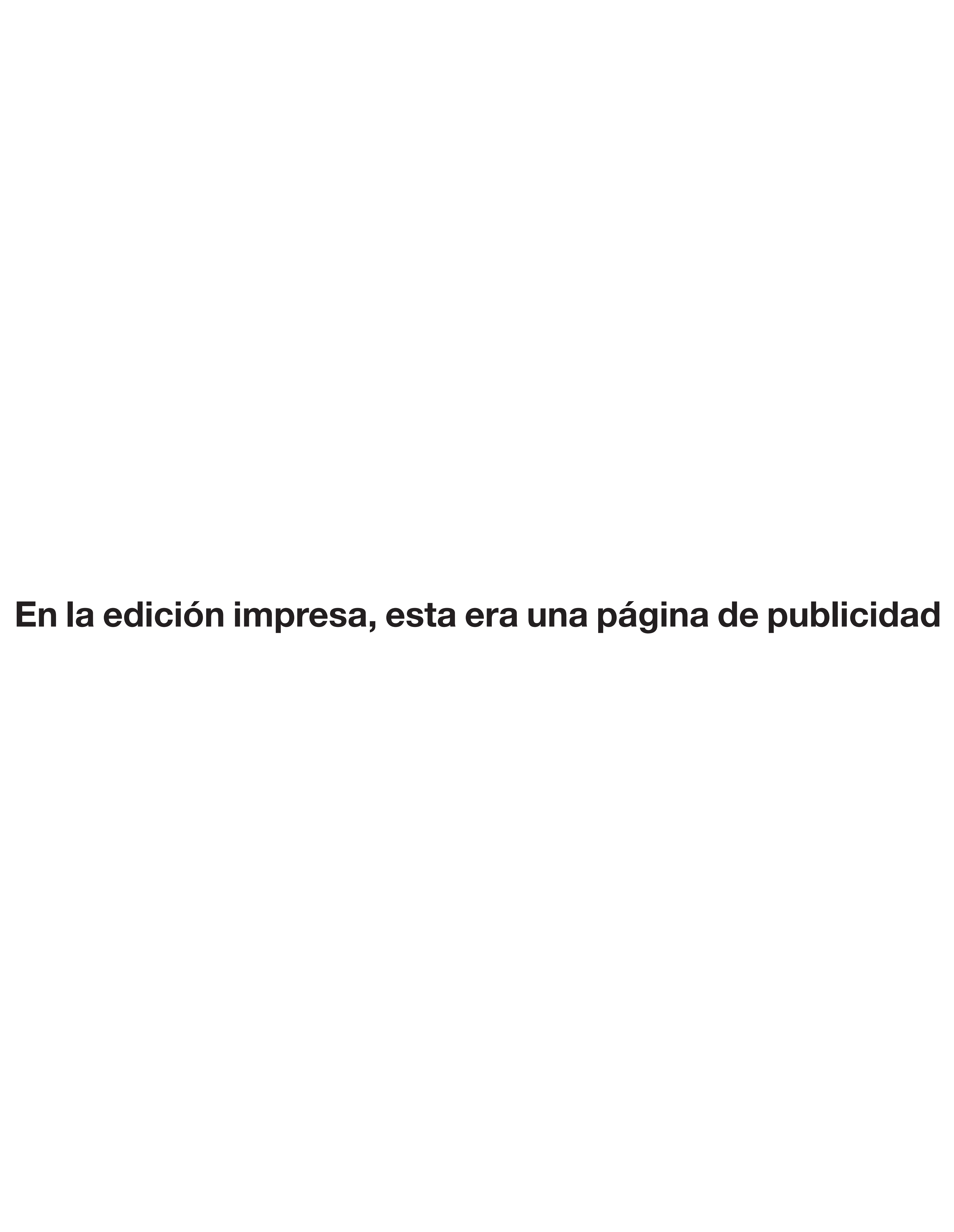
**La demo me va a saltos aunque cumplo sobradamente con los requisitos mínimos, ¿podría ser porque el monitor es antiguo o a causa de la velocidad de refresco del mismo?** ■ *Luis Oca*



En principio hay que descartar que el error se deba al monitor, a no ser que estés intentando jugar a una resolución y velocidad de refresco no admitida por el mismo, aunque en este caso la mayoría de los monitores simplemente muestran la pantalla en negro. Entra en la configuración de Direct3D de los controladores de la tarjeta para comprobar si está activado el antidentado o el filtrado de texturas de múltiples pases y si es así, desactiva ambas opciones.

## Humor Por Ventura y Nieto



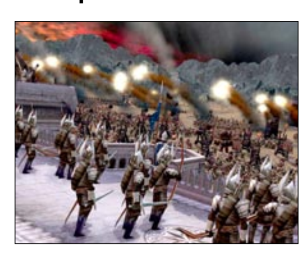

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

## ESTRATEGIA

### El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media

**Fecha de lanzamiento**

**Me gustaría saber la fecha de lanzamiento de «La Batalla por la Tierra Media» en España. En cuanto salga me lo quiero comprar y pasarme el día jugando sin parar. En el adelanto que hicisteis me puse malo sólo de ver las pantallas.** ■ *Robert L.*



Pues ya le puedes echar un vistazo a la review que hemos hecho este mes porque, ¡nosotros ya lo hemos jugado! Y lo vas a flipar. La fecha de lanzamiento en España es el 2 de diciembre de 2004, o sea, ¡ya ya ya! Vamos, que conforme leas esto, corre a la tienda a comprarlo.

### Warhammer 40K Dawn of War

**¿Expansión?**

**Hola, soy un gran lector vuestro y actualmente he podido disfrutar de «Dawn of War», pero, al acabar la campaña de los cuervos sangrientos, me he quedado con ganas de saber si habrá alguna expansión, y si es así ¿tendrá más razas de Warhammer?** *Tasslehoff* ■

Pues de momento no hay anuncio oficial de expansión para «Dawn of War», pero nos da en la nariz que un juego tan bueno y que está funcionando tan bien no se va a quedar sin ella... Mientras tanto, dale al multi para soportar la espera.

## MUNDOS PERSISTENTES

### World of Warcraft

**Jugar online**

**He leído que muchas personas juegan a juegos online como «World of Warcraft». Me gustaría que me informárais sobre las páginas web que he de visitar para jugarlos . ¿Se necesita el juego original para poder jugar? ¿Están las páginas en castellano?** ■ *Nicolas Pimentel G.*

Para jugar, necesitarás el CD original para la instalación, que incluye una licencia de juego, y además tener al día tus cuotas mensuales para poder conectarte. Por otra parte, el juego

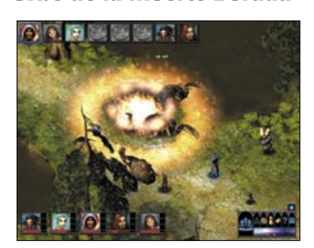


«World of Warcraft» aún no ha salido a la venta. La web de su página oficial (inglés) es ***www.blizzard.com/WoW***, aunque también puedes visitar la página de la comunidad española del juego ***www.wow-esp.com*** donde encontrarás muchísima información útil y un montón de material traducido al castellano.

## ROL

### El Templo del Mal Elemental

**Orbe de la Muerte Dorada**



**Estoy jugando al sensacional «El Templo del Mal Elemental», pero no puedo encontrar un extraño objeto de gran poder, el "Orbe de la Muerte Dorada". ¿Sabéis si existe realmente? Estoy llegando al final del juego y aún no lo he podido ver. ¿Me podéis dar alguna indicación? ¡Por favor, un amigo me ha dicho que existe y necesito tener todos los objetos!** ■ *Punisher*

Después de pelear con Smigmal te encontrarás con un mago llamado Falrinth que también te atacará. Acaba con él y con su mascota y coge la llave que encontrarás junto a su cadaver. Abre con ella el cofre que podrás ver en la habitación de al lado. Antes de irte, busca puertas secretas en la habitación donde te encontraste con Falrinth. En su interior hallarás un segundo cofre. Dentro está el Orbe, junto a un enorme tesoro

## ¿Será un fallo?

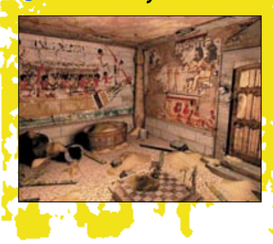
### Sherlock Holmes y el Misterio de la Momia

**¡Necesito ayuda!**

**Antes de que me vuelva loco, me tenéis que ayudar. En «Sherlock Holmes y el Misterio de la Momia» estoy en una habitación con cuatro estatuas de Anubis. Se abre una baldosa pero no puedo coger la estatua: ¡no aparece la mano para cogerla...!** ■ *Javier Gonzalvo*

Parece que haces todo bien: el puzzle consiste en hallar el camino a las estatuas y, tras llegar a ellas y tocarlas, se abre un panel junto a la puerta con una estatuilla que debes coger. Si no puedes, es un problema del juego. Como no hay parche, carga otra partida, vuelve a empezar, o pide en la sección de Contactos o en el foro de Aventuras & Cía una partida grabada después de este puzzle.

***www.aventuraycia.com/foro/***



## SIMULACIÓN

### Simulación espacial

**Con más acción**

**Estoy loco por encontrar un simulador de combate espacial, pero no de esos en los que eres el almirante de una nodriza sino uno con más acción, al estilo de los «X-Wing» y «Wing Commander», pero con unos gráficos y sonidos actualizados. No estoy al tanto de las últimas novedades, ¿podéis recomendarme alguno?** ■ *Gustavo Rodríguez*



Lo cierto es que no hay muchas novedades, pero ahora mismo sí que tienes un par de juegos estupendos con los que podrás pilotar cazas espaciales. El más novedoso es «X2: La Amenaza» que distribuye Ludis Games por 19,95 € y que tiene una excelente realización técnica, un guión interesante y unos gráficos impactantes. Además, durante enero, Virgin Play va a reeditar «Starlancer» por 5,95 €, un juego de hace ya tres años pero que sigue teniendo buena pinta y las mejores batallas espaciales.

## VELOCIDAD

### Colin McRae 5

**Nuevo parche**

**Aunque acabo de instalar los últimos controladores de la tarjeta gráfica de mi equipo, en algunos tramos del juego la hierba aparece en pantalla de color blanco y, además, otros elementos se trasparentan, haciendo prácticamente imposible la conducción. ¿Se trata de una incompatibilidad con mi ATI Radeon 9200, o debo desconectar alguna opción gráfica?** ■ *David Gil (e-mail)*



No, no se trata en absoluto de ninguna incompatibilidad con tu tarjeta gráfica, la cual, además, se presenta como una opción estupenda. Es simplemente un problema gráfico del juego que ha sido solucionado con el primer parche oficial del programa, que lo actualiza a la versión 1.1. Puedes descargarlo de la web ***es.codemasters.com/downloads/?downloadid=16674***

### Grand Theft Auto Vice City

**Mods**

**¿Sabéis dónde puedo conseguir un programa o un mod para cambiar los coches, las motos, personajes y edificios de «Grand Theft Auto: Vice City»?** ■ *Raúl Jiménez Alba (e-mail)*

Tienes excelentes páginas de recursos de este programa con toneladas de mods, herramientas, trucos, foros y la correspondiente comunidad de seguidores. Puedes mirar, por ejemplo, en ***www.planetgrandtheftauto.com***, ***www.gtagaming.com*** y ***www.gta3mods.de***

## Lanzamientos...



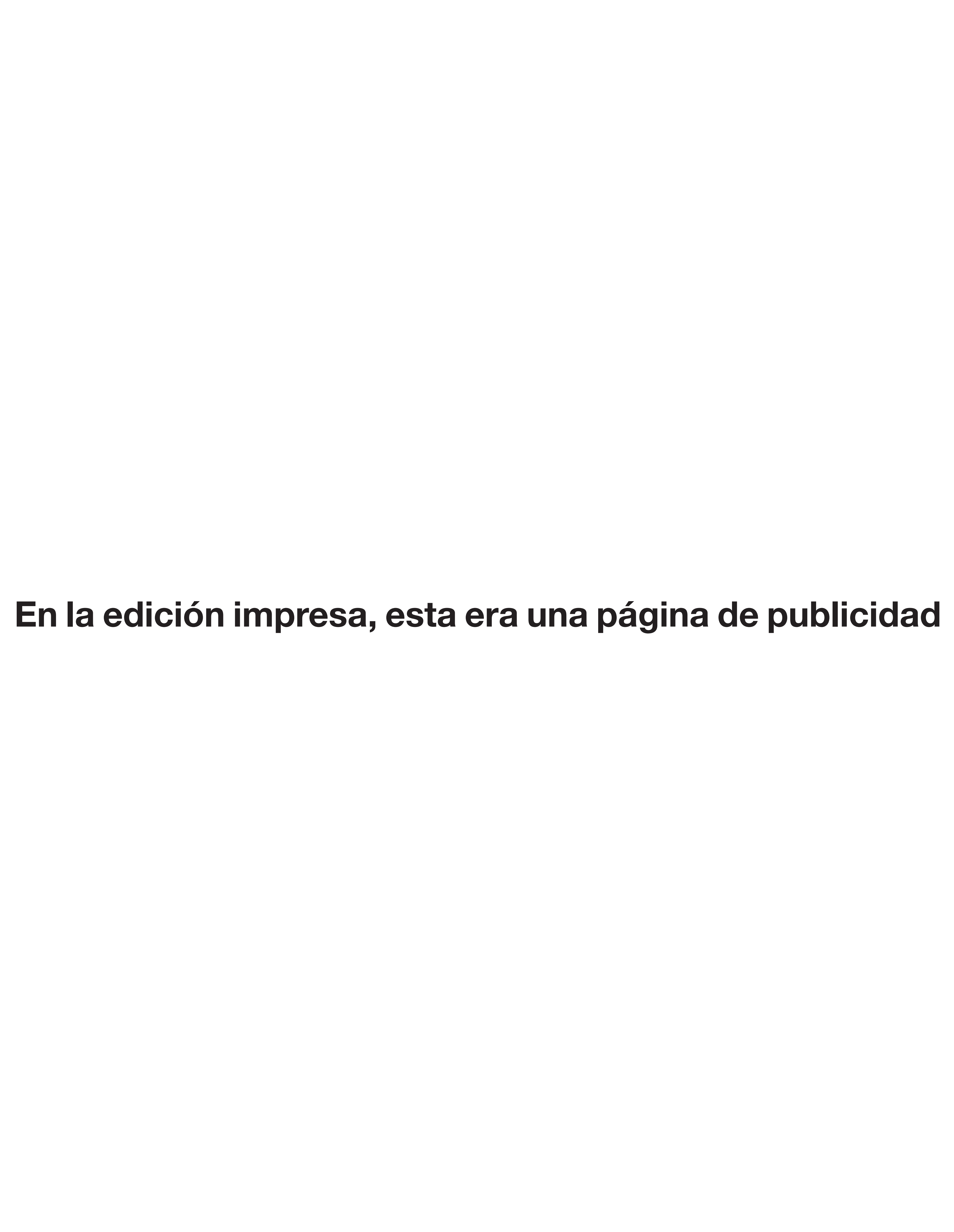
### Vampire Bloodlines

**Cuestión de licencias**

**Me han comentado que «Vampire: Bloodlines» no ha podido salir al mercado antes que «Half-Life 2» porque estaba basado en su motor gráfico. Sin embargo, yo creo que esto no tiene nada que ver, porque «Deux Ex 2» apareció antes que «Doom 3» y usaba su misma tecnología. Otra cosa... ¿sabéis si «Far Cry Instincts» saldrá en PC?** ■ *Javier Cagigas Salazar*

Efectivamente, una de las condiciones para usar el motor de «Half-Life 2» es que éste tenía que aparecer primero. De ahí que «Vampire» saliese después del 16 de noviembre y no antes. Dos aclaraciones: «Deux Ex 2» no utiliza el motor de «Doom 3», aunque lo parezca por su genial sistema de iluminación, y, por otro lado, «Far Cry Instincts» no es una segunda parte, sino una adaptación del original para consolas.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

# Lo más nuevo

*Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, porqué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.*

## T510 5.1 Dolby Headphone Decoder

### Ya puedes subir el volumen

**AURICULARES MULTICANAL** **149,90 €**
**Más información: Herederos de Nostromo.** ***www.hnostromo.com***

Si ya has descubierto el realismo acústico del **sonido 5.1** en juegos o en películas seguro que no te gusta nada pasar a un simple estéreo al usar auriculares. Pues bien, ahora puedes seguir disfrutando del sonido envolvente con este conjunto de Thrustmaster compuesto por auriculares de alta fidelidad y procesador de sonido que decodifica **Dolby Digital, Dolby ProLogicII** y, lo más importante, procesa en **Dolby Headphone**, una reciente y revolucionaria tecnología capaz de recrear un sonido **5.1 en auriculares estéreo.** Así, tanto las películas de DVD como los juegos con Dolby Digital 5.1 como «Far Cry» suenan como si nos rodearan cinco altavoces.

El procesador de sonido cuenta con una pantalla que muestra la selección del formato de sonido (estéreo, Dolby Digital, Dolby Prologic II y Dolby Headphone) y una entrada digital para conectar a la salida de audio digital de la tarjeta de sonido, el reproductor DVD-Vídeo o las consolas de videojuegos. También tiene entrada de sonido analógica para procesar bandas de sonido **Dolby Surround** a través de **Dolby Prologic II**, generando un 5.1 a partir del 2.1 de este formato de sonido. También ofrece una salida adicional para conectar otro auricular.

Lógicamente, incluye todos los **cables de conexión** a un PC, un reproductor de DVD y a las consolas NGC, PS2 y Xbox. ■



◄ Sonido multicanal para disfrute personal sin molestar a nadie. Indispensables para disfrutar del 5.1 por la noche, sin molestar a los vecinos.

**LAS CLAVES**
- Logra un convincente efecto 5.1 gracias a la tecnología Dolby Headphone.
- Decodifica Dolby Digital y Dolby Prologic II.
- Viene con todos los cables para conectarlo al PC, a un reproductor DVD-Vídeo, o a consolas de juegos.

**INTERÉS**

## NGS Héctor Optical Mouse

### Un ratón para pilotar

**RATÓN ÓPTICO DE GAMA MEDIA** **Precio: 17,95 €**
**Más información: NGS Lurbe** ***www.ngslurbe.com***

Para celebrar el subcampeonato de Héctor Barberá en el mundial de motociclismo de 125cc, NGS acaba de presentar este ratón óptico con un **diseño inspirado en la Aprilia RS** del equipo Seedorf-NGS Racing que ha pilotado este año el piloto valenciano. Salta a la vista el fulgurante número 3 del frontal y la perfecta integración de los dos botones y la rueda en el cuerpo ovalado del ratón. La ergonomía es intachable y su funcionamiento fantástico gracias a su **sensor óptico con resolución de 600dpi** incluso bajo las circunstancias más exigentes, como el movimiento en los entornos de los juegos de acción 3D. Se conecta con interfaz combo USB-PS/2. ■




▲ La moto de Barberá, hecha ratón.

**LAS CLAVES**
- Diseño impactante de gran ergonomía.
- Tecnología óptica de gran precisión.
- 38 funciones programables para botones y rueda.

**INTERÉS**

## Aopen XC CubeAV EX915

### Dos por uno: Belleza y potencia

**MINI PC "BAREBONE" DE GAMA ALTA** **Precio: 329 €**
**Más información: Aopen** ***http://spain.aopen.com.tw***

Cada vez están más de moda los **MiniPC "barebone"** por sus posibilidades de configuración, el gran atractivo de compacto diseño y su silencioso funcionamiento. Cualidades que cumple totalmente este modelo de Aopen, con tecnología de vanguardia, **placa base con chipset Intel i915P** para soporte de Pentium 4 "Prescott" con zócalo 775 bajo arquitectura PCI Express, pues integra una Aeolus PCX con chip nVidia GeForce 5900 como aceleradora 3D a la que no se resiste ningún juego de última generación. Y no descuida el sonido, con procesador 5.1 integrado, y controladora para **disco duro SATA**, dos zócalos para memoria DDR a 400 MHz y tarjeta de red 10/100/1000. ■



▲ Un "barebone" para presumir de modernidad.

**LAS CLAVES**
- Diseño y funcionalidad.
- PCI Express para Pentium 4 "Prescott".
- Aceleradora 3D de gama alta y Sonido multicanal.

**INTERÉS**

# Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless

## El mito en tus manos

➔ **CONJUNTO DE VOLANTE Y PEDALES INALÁMBRICO** ➔ **Precio: 79,90**
➔ **Más información: Herederos de Nostromo** ➔ ***www.hnostromo.com***

Por fin podrás olvidarte de los molestos cables en un conjunto de volante y pedales gracias a la **tecnología inalámbrica por radio frecuencia** que incorpora este modelo de Thrustmaster. Y poder alejar el volante de la pantalla, muy útil si juegas en la pantalla grande de la TV, no es su único punto fuerte, porque su diseño es una réplica exacta de la **edición "Enzo Ferrari"** que montan varios modelos del "cavallino rampante". La belleza de su diseño viene acompañada por una **ergonomía perfecta** y una goma que recubre el volante que impide la sudoración, de forma que se pueden estar las dos horas de un gran premio de «Grand Prix 4» con total relajación para las manos. Además, el **sistema de anclaje** resiste incluso los volantazos de cualquier juego de rally.
Y la dotación de botones y mandos es absolutamente impresionante, con **9 botones programables** y un D-Pad perfecto para asignarle el movimiento de la cámara virtual del interior del coche que se encuentra disponible en multitud de juegos de velocidad. Los pedales funcionan de maravilla pero si quieres prescindir de ellos por comodidad, detrás del volante hay dos palancas progresivas idóneas para el control de aceleración y frenada. ■



**LAS CLAVES**
- Sin cables, tecnología inalámbrica por radio frecuencia.
- Sobresaliente en ergonomía y calidad de acabado.
- Diseño basado en el modelo real de Ferrari.
- 9 botones y un D-Pad.
- Sistema de anclaje muy efectivo.

**INTERÉS**





◀ La mejor elección como monitor TFT para videojuegos.

# Benq FP71E+

## Más rápido que su sombra

➔ **MONITOR TFT DE GAMA ALTA** ➔ **490 €** ➔ **Tel: 91-375 45 97**
➔ **Más información: Benq** ➔ ***www.benq.es***

Al comprar un **monitor LCD** para usarlo con juegos y películas debes asegurarte que su tiempo de respuesta sea inferior a 12 ms para que no se den ralentizaciones y efectos "fantasma" muy visibles. Benq baja el tiempo de respuesta a la cifra de **8 ms,** con este modelo de **17 pulgadas** que integra la segunda generación de la tecnología **"Intrinsec Property"**. Así, los juegos de velocidad o acción se ven fenomenal, sin efectos de latencia molestos. Aunque estos 8ms aún están lejos del 1ms de los monitores convencionales CRT, es todo un récord en el segmento LCD. También ofrece el **sistema "Senseye"** para el realce de imagen, con un contraste de 500:1 y una tasa de brillo de 300cd/m2. Su resolución máxima es de 1280x1024 píxeles y dispone de entradas VGA y digital DVI. ■

**LAS CLAVES**
- Un nuevo récord en tiempo de respuesta: 8 milisegundos.
- Diseñado para videojuegos y películas.
- Entrada digital DVI.

**INTERÉS**



# Trust Slimline Keyboard

## Esto sí es finura

➔ **TECLADO DE GAMA MEDIA** ➔ **Precio: 14,56 €**
➔ **Más información: Trust.** ➔ ***www.trust.com***

Si te has pasado a los escritorios de diseño compacto con un MiniPC "barebone" y un monitor LCD no te puedes permitir que el teclado desentone y aquí tienes la solución perfecta, con este **modelo "ultrafino"** de Trust de sólo **2,2 cm de grosor** total. Además de un diseño personal y atractivo, destacan las **teclas cilíndricas de función y multimedia** que se encuentran integradas en una suave línea superior. Este teclado de Trust se conecta a través de puerto USB o PS/2. Dispone de **9 teclas de acceso directo programables** y a pesar de su delgadez tiene la robustez suficiente como para aguantar horas y horas de frenéticas pulsaciones de las teclas "WASD" en los juegos de acción en primera persona. ■

◀ Estilismo y funcionalidad se dan la mano en este teclado.

**LAS CLAVES**
- Buena calidad de materiales en carcasa y teclas.
- Ideal para portátiles y sobremesas compactos.
- Diseño espectacular.

**INTERÉS**

# Logitech Z5500 Digital

## Suenan a gloria

➔ **ALTAVOCES 5.1 GAMA ALTA** ➔ **399 €**
➔ **Más información: Logitech** ➔ ***www.logitech.com***

Un estupendo conjunto de altavoces 5.1 con certificación THX, que incorpora un decodificador de Dolby Digital y DTS capaz de reproducir las bandas codificadas en el nuevo formato de **alta definición a 96 KHz/24bits**. Su potencia total supera los **500W RMS**. Los cinco altavoces satélites, con un diseño horizontal para el central, son de dos vías, integradas en forma de un **cono de medios** en cuyo centro está el "tweeter" encargado de restituir los agudos. Para los graves trabaja el **"subwoofer" de 10 pulgadas** con el cono orientado lateralmente para reducir la distorsión. Dispone de los cables y conexiones para conectarlo a la salida digital de las tarjetas de sonido. ■



◀ Un conjunto 5.1 de alta fidelidad que aúna calidad con un cuidado diseño.

**LAS CLAVES**
- Sobresaliente calidad de sonido con certificación THX.
- Procesa audio a 94khz/24bits.
- Satélites de dos vías.

**INTERÉS**

# Guía de compras

## La única selección pensada por y para los jugadores de PC

*En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.*

## Recomendado Micromanía

## Alternativas

### Placas base

#### ASUS A8V Deluxe • Encaja como un guante

149 € Más información: ASUS
http://es.asus.com

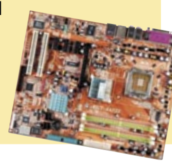
Placa base para Athlon64 "Newcastle" con socket 939 que integra el chipset VIA KT800Pro con tecnología HyperTransport con ancho de banda de 2000 MT/s. Destaca su interfaz WiFi de 54 Mbps. Soporta memoria de doble canal DDR, puerto AGP8X y controladoras IDE y Serial ATA con modo RAID, así como chip de sonido con audio multicanal 7.1.



#### Abit AA8XE 3rd Eye

310 € Mas información: Abit
http://www.abit.com.tw

Placa base con el chipset Intel 925XE para Pentium 4 "Prescott" con socket 775, puerto PCI Express 16X, display de temperaturas y rotaciones de ventiladores y soporte de memoria DDR2 a 533 MHz.



#### MSI K8M Neo V

95 €
Más información: MSI
www.msi-es.com

Está en el segmento básico, pero soporta para AMD Sempron y Athlon 64 gracias al nuevo chipset VIA K8M800 con FSB a 800 MHz. Además, integra el potente procesador de sonido 5.1 Realtek ALC655.

### Procesador

#### AMD Athlon 64 3500+ Newcastle • Sigue siendo lo mejor

290 € Más información: AMD
www.amd.com

La segunda generación de Athlon 64 tiene su mejor representante en el núcleo "Newcastle", con tecnología HyperTransport de 1 GHz para optimizar la comunicación con los otros componentes en placas base con el socket 939. Tiene anunciadas versiones de 64 bits de «Far-Cry», «UT2004» y «Half-Life2». Un procesador que marca un salto tecnológico y no una simple optimización.

#### Intel Pentium 4 550 3,4 GHz

280€
Más información: Intel
www.intel.com

Para las placas con socket 775 y arquitectura PCI Express, este procesador es el más equilibrado, con 1 MB de caché L2 y tecnología HyperThreading.




#### AMD Sempron 3100+

140 €
Más información: AMD
www.amd.com

AMD ataca de nuevo en el segmento básico de procesadores con el Sempron, fabricado en proceso de 0.13 micras y dotado de 256 KB de caché L2 y FSB de 166 MHz. Básicamente, es el sustituto natural del exitoso AthlonXP.




### Tarjeta Gráfica

#### ASUS V9999LE • Puede con todo lo que le eches

295 € Más información: ASUS http://es.asus.com

Tarjeta gráfica con tecnología para el procesador nVidia GeForce 6800, con soporte de DirectX9.0c y la versión 3.0 de "Shader Model". Aunque para ser una excelente opción por relación precio/prestaciones integra la versión recortada de GeForce 6800 Ultra y GT, permite jugar a «Doom 3» con la configuración al máximo. Integra 128 MB de memoria gráfica DDR y puerto AGP8X.




#### MSI RX800XT

590 € Mas información: MSI
http://www.msi-es.com

Si no tienes límites de presupuesto y quieres la tarjeta más rápida y avanzada del mercado, este modelo integra el procesador gráfico ATI Radeon X800XT acompañado de 256 Mb de la moderna memoria GDDR3.

#### Gainward FX Powerpack 880LE

125 € Más información: Gainward
http://www.gainward.de

Asequible y sin renunciar a prestaciones al día con soporte por hardware de DirectX9 gracias a su procesador nVidia GeForce FX5700LE 9550 y sus 256 Mb de memoria DDR.

### Tarjeta de sonido

#### SB Audigy 2 ZS • El mejor sonido 3D

85 € Más información: Creative
http://es.europe.creative.com

Esta tarjeta de sonido sigue teniendo un precio muy atractivo, que la hace ideal para acceder a las máximas prestaciones en audio 3D, con 64 canales simultáneos bajo DirectSound3D y EAX Advanced HD. Logra un 7.1 muy realista. Está certificada THX y el sonido da una resolución de 24 bits a 96 KHz. Incluye los títulos «T.R.: El Ángel de la Oscuridad» y «Raven Shield».




#### Terratec Aureon 7.1 Universe

160 € Más información: Terratec
www.terratec.net

Una interesante opción si además de sonido 7.1 para juegos y películas quieres disponer de un rack externo con mando a distancia y toda clase de conexiones para grabaciones digitales.



#### Gainward Hollywood Home 7.1

42 € Más información: Gainward
www.gainward.net

Una ganga con el chip VIA Envy 24 que permite acceder al formato multicanal 7.1 sin renunciar en absoluto a la calidad de procesamiento a 24bit/96 KHz. Compatible con todo tipo de sonido 3D.




### Teclado y ratón

#### Logitech LX700 • Agilidad para los juegos más exigentes

109 € Más información: Logitech
http://www.logitech.com

Un conjunto de teclado y ratón inalámbricos que ofrece lo necesario para controlar con precisión los juegos de acción en primera persona porque tanto el teclado como el ratón disponen de ruedas con desplazamiento en 3D. Además, aúna diseño, ergonomía con perfil bajo, funcionalidad y excelente calidad de materiales.



#### Belkin Nostromo N30

49 € Más información: Belkin
www.belkin.com/sp

La ergonomía de este ratón está enfocada a los juegos de acción en primera persona y dispone de tecnología Immersion TouchSense para transmitir sensaciones de tacto y respuesta física a cada movimiento.



#### Razer Viper 1000

54 € Más información: Alternate
www.alternate.es

Si eres un fanático de los juegos de acción en primera persona vas a poder arrasar con este ratón con sensor óptico de 1140 dpi y con botones y rueda calibrados específicamente para este explosivo género.



### Altavoces

#### Creative Inspire T7700 • Rotundidad sonora

94 € Más información: Creative
http://es.europe.creative.com

Saca partido a las tarjetas 7.1 con este conjunto de altavoces de Creative, que incorpora dos vías en los tres altavoces frontales. El amplificador de 8W RMS para los satélites, 20W RMS para el central y 24W RMS para el subwoofer ofrece una potencia para hacernos vibrar con la atmósfera de los juegos con sonido3D.

#### Creative GigaWorks S750

479,90 € Más info.: Creative
http://es.europe.creative.com

Con certificación THX estamos ante el rey del segmento. Un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.



#### Gainward SoundXplosion 5.1

52€ Más información: Alternate
www.alternate.es

Unos sorprendentes auriculares porque son capaces de generar sonido 5.1 gracias a que incorporan unidades independientes para los canales frontales, central, traseros y subwoofer. Dispone de conexión a las salidas multicanal de la tarjeta de sonido.



# ¿Está al día tu PC?

***Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?***

## PC a la última

***Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.***

| Componente | Presupuesto |
|---|---|
| Placa base: **Con chipset nvidia nForce3 250 Ultra o VIA KT800Pro** | 290 € |
| Procesador: **AMD Athlon 64 FX-55** | 900 € |
| RAM: **2048 Mb DDR 400.** | 680 € |
| Tarjeta gráfica: **GeForce 6800 Ultra 256MB GDDR3.** | 580 € |
| Tarjeta de sonido: **Creative SB Audigy 2 ZS Pro** | 209 € |
| Disco duro: **Western Digital Raptor WD360 (10.000 RPM) ATA/150** | 130 € |
| Lector DVD: **ASUS DVD-E616P2** | 35 € |
| Grabadora: **MSI DR16B. Doble capa 16X** | 100 € |
| Monitor: **Benq FP231W. TFT 23' 16/9** | 1990 € |
| Altavoces: **Creative Gigaworks S750** | 479 € |
| Ratón y teclado: **Logitech di.Novo** | 269 € |
| Periféricos: **Thrustmaster F1 Racing** | 189 € |
| **TOTAL** | **5.851 €** |

## Selección Micromanía

***Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.***

| Componente | Presupuesto |
|---|---|
| Placa base: **ASUS A8V Deluxe** | 149 € |
| Procesador: **Athlon 64 3500+ "Newcastle"** | 240 € |
| RAM: **1024 Mb de memoria DDR a 400 MHz** | 240 € |
| Tarjeta gráfica: **ASUS V9999LE** | 295 € |
| Tarjeta de sonido: **SoundBlaster Audigy2 ZS** | 85 € |
| Disco duro: **Western Digital Caviar SE WD1600JD** | 114 € |
| Lector DVD: **ASUS DVD-E616P2** | 35 € |
| Grabadora: **NEC ND3500 (Doble capa)** | 90 € |
| Monitor: **CRT de 19 pulgadas con pantalla plana** | 220 € |
| Altavoces: **Creative Inspire T7700 5.1** | 94 € |
| Ratón y teclado: **Logitech LX700** | 109 € |
| Periféricos: **Thrustmaster Dual Trigger** | 24,90 € |
| **Saitek X45 Flight Control System** | 84 € |
| **Saitek R440** | 74 € |
| **TOTAL** | **1.910 €** |

## Al día para jugar

***La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.***

| Componente | Presupuesto |
|---|---|
| Placa base: **con chipsets VIAK8T800 (AMD) o Intel865P.** | 60 € |
| Procesador: **AMD Sempron 2800+ o Celeron D 330 GHz.** | 80 € |
| RAM: **512 Mb de memoria DDR a 333 MHz** | 75 € |
| Tarjeta gráfica: **chipsets nVidia GeForce5500 o ATI Radeon 9550** | 90€ |
| Tarjeta de sonido: **PCI con aceleración sonido 3D** | 24 € |
| Disco duro: **80 GB Ultra/ATA 100** | 50 € |
| Lector DVD: **DVD 10X.** | 18 € |
| Grabadora: **Grabación DVD-R a 4x** | 60 € |
| Monitor: **CRT 17 pulgadas pantalla plana** | 105€ |
| Altavoces: **Conjuntos 5.1** | 60 € |
| Ratón y teclado: **Creative Desktop Wireless 6000** | 49 € |
| Periféricos: **Saitek P880 Dual GamePad** | 20 € |
| **TOTAL** | **691 €** |

# Recomendado Micromanía

## Joystick



### Saitek X45 • Domina los cielos

**84 € • Más información: Corporate PC.**
**Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm***

Si quieres que tu experiencia a los mandos de los cazas de combate sea lo más realista posible, tienes que hacerte con un conjunto "HOTAS" como éste, absolutamente imbatible en relación calidad/precio. El conjunto está construido en aleación de metal y con un mecanismo de sujeción infalible. La palanca se acciona mediante un tensor y el acelerador dispone de control de retención. Se conecta vía USB.

## Gamepad

### Thrustmaster Dual Trigger Gamepad • El más deportivo

**24,90 € • Más información: Herederos de Nostromo**
***www.hnostromo.com***



Un gamepad asequible y completo con dos palancas analógicas para controlar los movimientos avanzados de «FIFA 2005» o «NBA Live 2005» al ofrecer gran precisión en los movimientos diagonales. Cuenta con 12 botones programables y dos gatillos progresivos que permiten ser más preciso al parar el potenciómetro de fuerza en disparos a puerta y pases al hueco. Y todo retroiluminado para jugar a oscuras.

## Volante





### Saitek R440 F. Feedback • Písale a fondo

**74 € • Más información: Corporate.**
**Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm***

Un conjunto de volante y pedales bien planificado, especialmente la base con los pedales anclados a un travesaño superior para que los "pisotones" sobre el acelerador y el freno sean más realistas permitiendo realizar maniobras de punta-tacón, amén de reducir la fatiga. Tiene sensores digitales ópticos y motores Force Feedback de última generación con soporte de tecnología Immersion TouchSense.

## Almacenamiento

### Benq DW1620 • Irresistible

**90 € • Más información: Benq**
***www.benq.es***

Por fin está al alcance de casi todos los bolsillos la grabación en DVD en formato doble capa (DVD DL), con este nuevo modelo de grabadora de Benq, que aumenta la capacidad de almacenamiento hasta los 8,5 GB y que permite grabar hasta 4 horas de vídeo con la máxima calidad. Además, este modelo graba a una magnífica velocidad de 16X los DVD de una capa y es dual, lo que implica que es capaz de soportar ambos sistemas DVD+R y DVD-R.

# Alternativas

### Sistema X-Gaming

**105 € • Más información: SmallisBig**
***www.smallisbig.com***

Un joystick de metal y madera basado en las máquinas recreativas. Tiene una palanca a prueba de bombas y 8 botones con microinterruptores (lo más fiable). No hay nada mejor para los juegos arcade.

### Logic3 Arcade Stick

**29,90 €**
**Más info.: Herederos de Nostromo**
***www.hnostromo.com***



Si echabas de menos las palancas con base y botones de gran tamaño aquí tienes este modelo con 8 botones y una palanca multidireccional muy precisa.

### Logitech Rumblepad II

**36 € • Más información: Logitech**
***www.logitech.com***

Gamepad con un D-Pad de gran precisión en las diagonales y dos motores con Force Feedback. Con 10 botones (6 frontales y 4 en los gatillos), es una gran opción para simuladores deportivos, como «FIFA 2005».

### Saitek P3000 Wireless

**44 € • Más información: Saitek**
***www.saitek.com***



Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables, lo que más sorprende en este gamepad es el magnífico tacto de su D-Pad. La tecnología inalámbrica hace más cómoda su utilización con juegos deportivos y de acción.

### Logitech MOMO Racing

**149 € • Más información: Logitech.**
**Tel: 91 375 33 68 • *www.logitech.com***



El esmerado diseño y la calidad de los materiales son los pilares de este conjunto de volante y pedales. Palanca de cambio robusta, base antideslizante y sistema de fijación que no cede ni ante maniobras extremas.

### Thrustmaster F1 F-Feedb. Racing

**219,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • *www.hnostromo.com***




Se trata de una réplica exacta del volante de los monoplazas de Fórmula 1 de la escudería Ferrari. Sin duda es el mejor de su segmento, pero a costa de un elevado precio, debido principalmente al empleo de fibra de carbono y acero en su fabricación.

### Woxter MicroHard Disk

**180 euros • Más información: Woxter**
***www.woxter.com***



Si necesitas un disco duro portátil de alta capacidad te recomendamos este modelo de Woxter, el más pequeño del mundo con unas dimensiones de 4,8 cm x 5,3 cm y una capacidad de 2,2 Gb. Se conecta vía USB y no precisa de alimentación adicional.

### ASUS DVD-E616P2

**35 euros • Más información: Asus**
***http://es.asus.com/***

Es indispensable contar con un lector de DVD para no forzar los mecanismos de rotación de la grabadora, y este modelo de ASUS alcanza una velocidad de lectura de 16X y dispone de un motor silencioso y sin vibraciones.

# Consultorio Técnico

**Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.**

## TARJETAS GRÁFICAS

### ¿De marca o clónicas?

**Para jugar en alta resolución a los juegos del momento quiero actualizar la aceleradora 3D y me he decidido en concreto por una con el procesador nVidia GeForce FX5700 LE, pero me sorprende la diferencia de precio entre una tarjeta gráfica de marca Point of View que además trae 256 MB y otra de ASUS, 20 euros más cara y sólo con 128 MB de memoria gráfica. ¿Por qué estas diferencias?, ¿existen varios niveles de calidad de ensamblado o fiabilidad?** ■ David Martínez




En principio no se puede hablar de clónicos en el sector de las tarjetas gráficas, pues nVIdia y ATI diseñan los procesadores y luego son los fabricantes quienes los integran con diseños de circuitería estándar, aunque cada integrador introduce sus propios elementos. Puedes estar tranquilo con respecto al modelo de Point of View: es una marca de total confianza con respecto a la garantía y fiabilidad de sus productos. La diferencia de precio con respecto a la ASUS se explica porque esta última lleva un disipador de calor de mayor calidad y está pensada para usuarios expertos capaces de realizar un "overclocking".

## ORDENADOR

### ¿MiniPC o sobremesa?

**Tengo el ordenador ya algo anticuado para jugar como me gustaría a «Half-Life 2» así que voy a comprar uno nuevo; pero por razones de espacio y decoración había pensado adquirir un MiniPC barebone, así que me gustaría saber si su tamaño no limita sus prestaciones con respecto a los sobremesa de torre.** ■ Santiago Rodríguez



Las prestaciones de un "Mini PC" barebone pueden ser idénticas a las del PC de sobremesa más potente, pues casi todos incluyen placas base con chipsets de última generación para integrar Pentium 4 o Athlon 64, y ahorran espacio reduciendo el número de puertos PCI y otros dispositivos de expansión, o integrando el chip gráfico y el de sonido en la placa base.

### Doom 3 al máximo

**Voy a comprarme un ordenador nuevo a la última con un AMD Athlon 64 3500+ "Newcastle", placa base Abit KV8 Pro, 1 GB de memoria "Corsair xms PRO SERIES" y tarjeta gráfica nVidia 6800 GT con 256 MB. Mi pregunta es si con este ordenador puedo jugar al «Doom3» en modo "Ultra". ¿Se me quedara corto el giga de memoria RAM en poco tiempo para poder jugar a los juegos a máximo nivel de detalle?** ■ Hector Millán



Tranquilo, tienes un equipo de referencia y no tendrás problemas para jugar a «Doom 3» en modo "Ultra". Ahora bien, sí es recomendable que inviertas algo más e instales 2 GB de RAM que te vendrá de perilla cuando esté disponible Windows XP para Athlon 64 y las distintas versiones de 64 bit de juegos como «Far-Cry» y «Unreal Tournament».

## TEMPERATURA

### Valores seguros

**Hace poco actualicé mi equipo a un Pentium 4 3GHz, una placa base Gigabyte con chipset Intel865P y 1 Giga de RAM. Pero al ver las temperaturas que alcanza la CPU (entre 55º y 64º) me asusta dejarlo encendido mucho tiempo. ¿Cual es la temperatura ideal para mi procesador?** ■ Mariano Calvo




El margen de temperaturas que nos indicas es algo alto, pero no como para provocar cuelgues o que el sistema se reinicie. No obstante, te recomendamos que bajes la temperatura unos 5 grados con un disipador de la CPU con núcleo de cobre y ventilador de alta calidad, tienes diversos modelos de Zalman, CoolMaster o Thermaltake que te permitirán estar tranquilo con la temperatura.

## ACTUALIZACIÓN

### Mejores gráficos

**Tengo una aceleradora 3D GeForce 6800 GT que soporta la última versión del motor de sombreado de DirectX9.0c, el "Shader Model 3.0", y querría saber si hay algún juego que ya use esta versión, o por ahora debo conformarme con las demos o "benchmarks" como «3D Mark 2005».** ■ David Alcázar

Estás de suerte, porque al fin está disponible el parche 1.3 de «Far-Cry» que habilita el uso de la versión 3.0 del motor de sombreado de DirectX9.0c para mejorar mucho el realismo de los efectos de iluminación. Descárgalo en ***http://www.farcry-thegame.com/uk/home.php***

## INSTALACIÓN

### ¿CD estropeado?

**Cuando intento instalar «NBA Live 2005» sale error de copia de archivo cuando la instalación está al 34%. Podría cambiar el juego, pero no encuentro el resguardo de compra y tendría que hacerlo a través del servicio de atención al cliente de EA, que imagino tardaría bastante tiempo ¿Existe alguna otra solución?** ■ Luis Miguel Santolara



Puedes intentar realizar la instalación en el disco duro copiando los archivos de los discos de instalación. Sigue estos pasos:
**1.** Crea una carpeta en el directorio raíz de tu disco duro con el nombre "Disk Images"
**2.** Entra en ella y crea otras dos llamadas "Disk1" y "Disk2".

## La pregunta del mes

### Protección antipirateo

**Tras instalar «Doom III» sin ningún problema, al intentar jugar resulta que no puedo. Mi ordenador cumple de sobra los requisitos pero me dice que el juego ha detectado un emulador de CD/DVD y que hasta que no lo anule no podré jugar. He desinstalado todos los grabadores y un montón de cosas más, pero sigo sin poder jugar.** ■ David Yaben



En efecto, hay juegos como «Doom 3» o «Silent Hill 4» que no arrancan mientras haya instalada una emulación de unidades virtuales de CD, es un sistema antipiratería que está generando mucho rechazo, protestas de los usuarios y hasta devoluciones de juegos. Claro, imaginamos que no quieres devolver «Doom 3» por nada del mundo, así que la solución pasa por deshabilitar las opciones de unidad virtual del software de grabación que uses. Dependiendo del programa que tengas la solución es diferente y bastante compleja en cuanto a número de pasos y no disponemos de espacio suficiente para describirla, lo mejor es que consultes las detalladas instrucciones que te ofrece el soporte técnico online de Activision, concretamente en la dirección ***https://activision.custhelp.com/cgi-bin/activision.cfg/php/enduser/std_alp.php***





¡Resolvemos tus dudas!

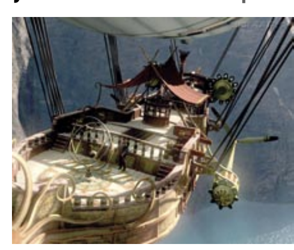
■ Si tienes cualquier duda sobre piezas, periféricos, componentes, etc... envíanos un e-mail a hardware@micromania.es o una carta a:
HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.

3. Inserta el CD1 y si arranca la autoinstalación, sal de ella.
4. Explora los contenidos del CD1, ve al menú edición y "seleccionar todo".
5. Con copiar y pegar lleva todos los archivos y carpetas a la carpeta "Disk1".
6. Repite esto con el CD2.
7. Retira los CD´s de las unidades y arranca el archivo "autorun.exe" desde la carpeta "Disk1" del directorio "Disk Images" de tu disco duro.

## PRESTACIONES 3D

### Los "Benchmarks"

**Me acabo de comprar un ordenador casi a la última, un Athlon 64 3200+ con tarjeta gráfica Gigabyte FX 5900XT 128 MB, una placa base ASUS K8V Deluxe, 1024 MB de RAM DDR 400. Tengo todos los controladores actualizados, incluyendo directx 9.0c, y me ha decepcionado, con este "maquinón", no obtener mas de 960 puntos en «3D Mark 2005». ¿Cómo es posible una cifra tan baja si el juego que mas requisitos necesita hoy en día, como «Doom III» lo tengo en configuración "Ultra" y me va rebién?** ■ Lino Trujillo



La explicación es muy sencilla: las pruebas que ejecuta «3D Mark 2005» son para explotar los nuevos motores gráficos de DirectX9.0c y tu tarjeta gráfica no los acelera por hardware, pues se queda en la versión 9.0b (que, dicho sea de paso, no está nada mal). Además, debes tener en cuenta que es un "benchmark" artificial, y sus resultados sólo sirven de referencia para comparar diversas configuraciones, pero no es un buen baremo para analizar las prestaciones en la mayoría de juegos 3D.

## CONTROLADORES

### ¿Qué versión DirectX9 instalar?

**Tengo algunas dudas sobre las distintas versiones de DirectX9. ¿Para jugar con las demos de vuestro DVD debo tenerlo instalado ya o las demos lo incluyen? La versión que incluís en vuestro DVD es Directx 9.0c, pero ¿vale para todo tipo de juegos que exigen DirectX9, como por ejemplo los que piden Directx 9.0b o hay que tener instaladas todas las versiones de Directx 9 para que funcionen bien?** ■ Gonzalo Villafa



Las versiones de DirectX9 son compatibles entre sí, así que si tienes instalado DirectX9.0c no debes tener problema. Sí es cierto que algunos juegos han dado ocasionalmente problemas tras instalar DirectX9.0c, pero ya cuentan con parches para solucionarlos. Como tienes Windows XP, lo mejor será que instales el Service Pack 2 desde Windows Update, porque ya trae la instalación de Directx9.0c, o selecciona la opción de "seleccionar actualizaciones de software opcionales".

## DISPOSITIVOS DE CONTROL

### XP no lo reconoce

**Tengo un pad Saitek P880 que me funcionaba bien en Windows 98, pero ahora he migrado a WindowsXP y no lo detecta correctamente, ni siquiera tras instalar el controlador oficial de Saitek ni tras instalar el Service Pack 2.** ■ Alfonso Santos

Tienes que instalar una actualización de los controladores disponible en el servicio "Windows Update". Una vez el servicio examine tu equipo, entra dentro de la opción "seleccionar actualizaciones de hardware disponibles" y habilita la descarga e instalación automática de "Saitek-Input Devices-Saitek P880 Pad".

### Gamepad no compatible

**Tengo un gamepad Logic3 y juegos deportivos como «FIFA 2005» o «NBA Live 2005» no lo detectan, por lo que no tengo más remedio que jugar con teclado ¿Existe alguna solución, o tengo que cambiar de pad?** ■ Alberto Dejuanes




Tu gamepad no está en la lista de los soportados por estos programas, la única posibilidad es alterar el registro de Windows para que tu gamepad aparezca con el nombre de uno de los compatibles. Sigue estos pasos:
1. Entra en el registro de Windows, botón "Inicio" y luego en ejecutar teclea "regedit".
2. Clica sobre "Mi PC" para destacarlo y en los menús selecciona "Edición" y luego "Buscar". Introduce el nombre que aparece como tu gamepad Logic3 en dispositivos de juego de forma textual. Clica en aceptar para que el registro empiece a buscar las claves con este nombre.
3. Cuando halle una línea con el nombre de tu gamepad edita la clave, con la opción modificar del menú "edición" y cámbialo por el modelo "Logitech DualAction USB", respetando espacios y mayúsculas. Tranquilo si da error.
4. Pulsa F3 para que busque la siguiente clave y repite el paso anterior. Pulsa F3 para seguir buscando y repetir el paso anterior tanto como sea preciso hasta que ya no encuentre más claves.
5. Sal del registro y vuelve a entrar en el panel de dispositivos de juego para ver que aparece el nombre "Logitech DualAction USB".

## ¿Funciona en mi PC?

***Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos analizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.***

### HALF-LIFE 2



► Para disfrutar de su electrizante realismo visual es recomendable una tarjeta gráfica que acelere por hardware **DirectX9**. También es aconsejable que la CPU supere los **2.6 GHz** debido a los complejos cálculos de los revolucionarios motores de inteligencia artificial y física. Como el **sonido 3D** es clave para la interacción con el entorno no puede faltar una tarjeta de sonido con **altavoces 5.1**

### MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT



► Sus requisitos recomendables son muy elevados, a causa de la gran cantidad de elementos que aparecen de modo simultáneo en el entorno 3D, léase decenas de soldados y miles de efectos visuales de balas y explosiones. Esto hace que sea muy exigente, sobre todo en memoria RAM, donde requiere **512 MB** pero es bastante recomendable contar con **1 GB** para jugar en alta resolución.

### PRINCE OF PERSIA 2: EL ALMA DEL GUERRERO



► Aunque no es indispensable para jugar con un aceptable detalle gráfico, para disfrutar del magnífico entorno 3D con efectos visuales a la última es muy recomendable contar con una **tarjeta gráfica** que soporte **por hardware DirectX9.0c**. La habilidad en los movimientos sigue reinando en el sistema de juego, así que ten bien afinado el ratón o, mejor, hazte con un buen **gamepad.**

### EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA



► Sus gráficos 3D no son la panacea, así que cualquier compatible con una tarjeta gráfica **GeForceMX o Radeon** no tendrá ningún problema siempre que tenga al menos **32 MB de memoria** gráfica y tenga los controladores actualizados con soporte **DirectX8.1.** La cantidad de RAM es recomendable que no baje de **512 MB.** Eso sí, destaca por ocupar más de **2 GB de disco duro.**

# ¡Dale más juego a tu PC!

*¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!*

## Índice

**Juego completo**
- The Gladiators

**Demos jugables**
- Alejandro Magno
- Chris Sawyer's Locomotion
- Colin McRae Rally 2005
- Football Manager 2005
- FlatOut
- Los Increíbles
- Medal of Honor: Pacific Assault
- Need For Speed: Underground 2
- Scrapland
- Sonic Heroes
- SuperPower 2
- The Moment of Silence
- Trainz Railroad Simulator 2004
- Wings of War
- Xpand Rally

**Actualizaciones**
- Ground Control II: Op. Exodus v. 1.0.0.7.
- Joint Operations: Typhoon Rising v. 1.4.2.7.
- Men of Valor v. 1.2.
- Myst IV: Revelation v. 1.01.
- Rainbow Six: Raven Shield v. 1.6.
- Richard Burns Rally v. 1.02.
- Star Wars Battlefront v. 1.1.
- Thief: Deadly Shadows v. 1.1

**Extras**
- Herramientas de desarrollo para «Call of Duty: La Gran Ofensiva»
- Kit de desarrollo para «Doom 3»
- Pack de Extras para «Unreal Tournament 2004»

### Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

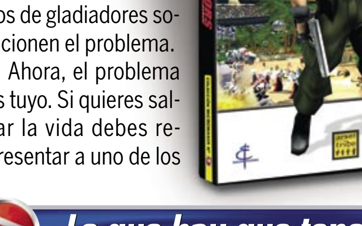
Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en su DVD.

## Juego completo

# The Gladiators

Género: Acción/Estrategia · Compañía: Arxel T. · Idioma: Castellano · Espacio: 1 GB

Los azares del destino y de un viaje por un agujero negro en el que todo ha salido mal te han llevado a parar al planeta Myridion 3. ¡Y no podías haber llegado en peor momento! Los tres aspirantes al trono imperial se han cansado de las disputas políticas para decidir quién se pondrá la corona de emperador y prefieren que los juegos galácticos de gladiadores solucionen el problema.




Ahora, el problema es tuyo. Si quieres salvar la vida debes representar a uno de los tres en la arena y procurar salir victorioso de todas las trampas y combates a los que te vas a enfrentar.

Estas ante un juego que mezcla acción y estrategia con un sentido frenético del ritmo. Tienes tres campañas por delante, más de dieciocho misiones que superar y cientos de unidades que controlar para ayudarte en tus objetivos.

Procura aprovechar siempre el entorno en tu favor y no cejes en tu empeño por triunfar. ¡Recuerda que tu vida depende de ello!

### Lo que hay que tener

SO: Windows 95/98/ME/XP · CPU: Pentium II 350 MHz · RAM: 128 MB · HD: 1 GB MB · T. gráfica: 8 MB · T. de sonido: 16 bit · DirectX 8.0a

*Controles básicos:* Ratón: Todos los controles disponibles

Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.







NOTA: En esta versión, las opciones multijugador sólo están operativas en red local

## LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

*¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!*




## ¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromanía.es

## Xpand Rally
### Carrera en tres circuitos

➲Género: Velocidad ➲Compañía: Techland ➲Distribuidor: Zeta Multimedia ➲Lanzamiento: Ya disponible ➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 154 MB

Disfruta de una carrera de clasificación en tres circuitos con distinto nivel de dificultad. Podrás recorrerlos pilotando dos coches, con un nivel de conducción también diferente. Además, podrás escoger el modo de juego, arcade o simulación, en donde tus acciones tendrán un reflejo distinto en el coche.

**Lo que hay que tener**

- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1,3 GHz
- RAM: 256 MB ➲HD: 312 MB
- Tarjeta gráfica: Compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

**Controles básicos:**

- Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar. ➲Cursor izq./dcha: Izq./Dcha.
- Espacio: Freno de mano.

## Football Manager 2005
### Dos partidas rápidas

➲Género: Manager Deportivo ➲Compañía: Sports Int. ➲Distrib.: Atari ➲Lanzamiento: Ya disponible ➲Idioma: Castellano ➲Tamaño: 161 MB

De nuevo, el reto de gestionar un club de fútbol. En esta demo podrás comenzar a partir de dos partidas guardadas, jugando con clubes modestos de las ligas inglesa y escocesa. No descuides ni la parcela deportiva ni la "de los despachos", y todo con un calendario similar al de la vida real de un club de fútbol.

**Lo que hay que tener**

- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium 4 1,5 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 461 MB
- Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

**Controles básicos:**

- Ratón: Todos los controles disponibles.

## Medal of Honor: Pacific Assault
### Demo multijugador

DEMO RECOMENDADA Micromanía



➲Género: Acción ➲Compañía: E.A. Games ➲Distribuidor: Electronic Arts ➲Lanzamiento: Ya disponible ➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 324 MB

La nueva entrega de «Medal of Honor» sigue proponiéndonos batallas campales virtuales llenas de diversión. Si en el número 117 te ofrecimos una demo individual, el turno ahora es para el modo multijugador. En el juego podrás luchar contra humanos en varios mapas, y con distintos modos de juego, y mientras esperas, en esta demo tendrás un mapa con un máximo de 16 jugadores, escogiendo entre 4 tipos de soldado, 6 armas y 3 modos de juego.

**Lo que hay que tener**

➲SO: Windows 98/ME/2000/XP ➲CPU: Pentium 4 1,4 GHz ➲RAM: 256 MB ➲HD: 350 MB ➲Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB ➲Tarjeta de sonido: 16 bit ➲DirectX 8.1

**Controles básicos:**

➲W/S/A/D: Movimiento ➲Ratón: Vistas ➲Botón izq.: Disparo ➲R: Recargar

## Scrapland
### 1 Misión/2 multijugador

DEMO RECOMENDADA Micromanía



➲Género: Acción/Aventura ➲Compañía: Mercury Steam Entertainment ➲Distribuidor: Zeta Multimedia ➲Lanzamiento: Ya disponible ➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 290 MB

Ambientado en el futuro, este título combina la acción en 3D con la investigación típica de las aventuras gráficas. Para que puedas comprobar las virtudes de esta rara mezcla, en el juego encarnarás a un personaje llamado D-Tritus, quien debe esclarecer una conspiración y varios homicidios cometidos en la ciudad de Cimera, en la que sólo habitan robots. En la demo podrás realizar una de las misiones del juego completo, así como probar el modo multijugador a lo largo de dos mapas diferentes.

**Lo que hay que tener**

➲SO: Windows 98/ME/2000/XP ➲CPU: Pentium III 800 MHz ➲RAM: 256 MB ➲HD: 423 MB ➲Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB ➲Tarjeta de sonido: 16 bit ➲DirectX 9.0c

**Controles básicos:**

➲W/S/A/D: Movimiento ➲Ratón: Vistas ➲Botón izq.: Disparo

## Sonic Heroes
### Un nivel completo

➲Género: Acción ➲Compañía: Sonic Team ➲Distribuidor: Atari ➲Lanzamiento: Ya disponible ➲Idioma: Castellano ➲Tamaño: 154 MB

Sonic, el erizo mascota de Sega protagoniza un nuevo juego con apasionantes retos donde conseguir anillos junto a su alegre pandilla. En esta demo, Sonic deberá cruzar la zona de las ballenas, sorteando a los distintos enemigos que intentarán arrebatarle los anillos que haya conseguido.

**Lo que hay que tener**

- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 128 MB
- HD: 156 MB
- Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0b

**Controles básicos:**

- Cursores: Movimiento
- Espacio: Saltar
- B: Cambiar la formación

## FlatOut
### 3 circuitos de competición

➲Género: Velocidad ➲Compañía: BugBear Entertainment ➲Distribuidor: Virgin Play ➲Lanzamiento: Ya disponible ➲Idioma: Castellano ➲Tamaño: 167 MB

Estamos ante un juego adictivo por los cuatro costados. Coches destrozados y movimientos imposibles al volante de las máquinas más duras. Esta demo te ofrece tres circuitos, cada uno con características bien diferentes, obligándote a conducciones también muy distintas, así que no te despistes.

**Lo que hay que tener**

- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1,5 GHz
- RAM: 256 MB ➲HD: 168 MB
- T. gráfica: Direct3D 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

**Controles básicos:**

- Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar
- Cursor izq./dcha.: Izquierda/Derecha
- C: Cambiar cámara

## Los Increíbles
### Un nivel completo

Género: Acción Compañía: Heavy Iron Studios Distribuidor: Proein
Lanzamiento: Ya disponible
Idioma: Inglés Tamaño: 111 MB

Llega un título basado en la última creación de Pixar, que narra las locas aventuras de una familia de superhéroes. En la demo manejarás al padre, Mr Increíble, en constante lucha contra el mal y contra los muchos enemigos que aparecen por todas partes. Incluso llegarás a pilotar algún vehículo fantástico.

**Lo que hay que tener**
- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 255 MB
- Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0

**Controles básicos:**
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Golpear

## Chris Sawyer's Locomotion
### Tres tutoriales y dos mapas

Género: Simulador Compañía: Chris Sawyer Distribuidor: Atari
Lanzamiento: Ya disponible
Idioma: Inglés Tamaño: 127 MB

Siéntate en una cómoda butaca y controla desde ella un gran imperio de transporte, logrando un equilibrio entre ingresos y gastos. La demo del DVD te permitirá jugar dos misiones completas, además de poder comenzar practicando con tres tutoriales distintos.

**Lo que hay que tener**
- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium II 500 MHz
- RAM: 128 MB
- HD: 230 MB
- Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0

**Controles básicos:**
- Ratón: Todos los controles disponibles.

## Alejandro Magno
### Una misión y 3 mapas

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Estrategia Compañía: GSC Game World Distribuidor: Ubi Soft
Lanzamiento: Ya disponible
Idioma: Inglés Tamaño: 280 MB

Alejandro Magno sigue presente en la mente de todos gracias a uno de los grandes títulos de estrategia recién estrenados este invierno. «Alejandro Magno» es su nombre y en esta demo podrás disfrutar de una misión completa y tres misiones más en modo escaramuza. La mecánica de juego no es muy original, eso sí, pues se basa en la consecución de los objetivos por medio de la obtención de recursos con los que crear un ejército potente y luego hacer evolucionar las tropas. En la versión final puedes escoger entre llevar las tropas de Alejandro Magno o las tropas enemigas.



**Lo que hay que tener**
- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1,5 GHz
- RAM: 512 MB
- HD: 464 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 8.1

**Controles básicos:**
- Ratón: Todos los controles disponibles.

## ¡¡Extras!!

## Unreal Tournament 2004
### Pack de extras

Género: Acción Compañía: Epic Games
Distribuidor: Infogrames Idioma: Inglés Tamaño: 85 MB

Como complemento a este gran shooter, su equipo de desarrollo nos ofrece un pack completo de extras que incluye seis nuevos personajes, tres vehículos (Paladín, Cicada y SPMA) y cuatro mapas de juego. El único requisito para instalar el pack es tener la versión 3323 del juego, recientemente publicada en nuestro DVD.

## DOOM 3
### Kit de desarrollo

Género: Acción Compañía: id Software
Distribuidor: Activision Idioma: Inglés Tamaño: 10 MB

Se ha hecho esperar el contenido extra de este juegazo, pero nadie se podrá quejar: gracias a id Software, los usuarios más lanzados, cuentan con este kit de desarrollo con el código fuente del juego y algunos ejemplos (mapas, modelos...) en los que podrás basarte para realizar tus propias aportaciones al juego.

## Call of Duty: La Gran Ofensiva
### Herramientas de desarrollo

Género: Acción Compañía: Gray Matter Studios
Distribuidor: Activision Idioma: Inglés Tamaño: 20 MB

La nueva entrega de «Call of Duty» cuenta ahora con esta herramientas de desarrollo para que los usuarios más creativos puedan crear nuevos elementos con los que alargar su vida. Para que funcione bien, instálalo en el directorio donde esté instalado el juego original.

## Trainz Railroad Simulator 2004
### 1 escenario y 6 tutoriales

Género: Simulador Compañía: Auran
Distribuidor: Friendware
Lanzamiento: Ya disponible
Idioma: Inglés Tamaño: 223 MB

Sigue paso a paso la evolución de los ferrocarriles, con dos modos distintos, por un lado la conducción de locomotoras y por otro la creación de una gran red ferroviaria. En la demo del DVD tendrás acceso a completar un escenario, así como 6 tutoriales diferentes.

**Lo que hay que tener**
- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 733 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 241 MB
- Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0

**Controles básicos:**
- Ratón: Todos los controles disponibles.

## The Moment of Silence
### Los inicios de la aventura

Género: Aventura Compañía: House of Tales Distribuidor: Friendware
Lanzamiento: Ya disponible
Idioma: Inglés Tamaño: 294 MB

Conoce el argumento de esta nueva aventura gráfica en sus inicios. La trama se desarrolla en una futurista Nueva York. Encarnarás a Peter Wright, un funcionario que trabaja para la división del gobierno, y partirás desde la cárcel al estar encerrado después de haberte convertido en un fugitivo...

**Lo que hay que tener**
- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 360 MB
- Tarjeta gráfica: Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

**Controles básicos:**
- Ratón: Todos los controles disponibles.



## Wings of War
### Dos escenarios Deathmatch

Género: Simulador Compañía: Silver Wish Games Distribuidor: Take2 Lanzamiento: Ya disponible Idioma: Inglés Tamaño: 158 MB

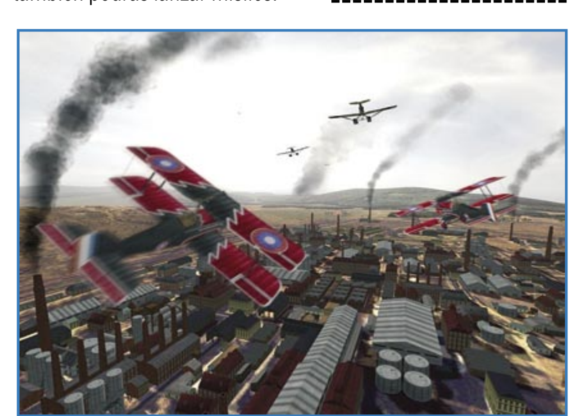
Pese a ser un simulador, la cualidad que más resalta en este título es la sencillez de manejo de los aviones, así como la adición que esto provoca. Esta demo contiene dos escenarios en modo deathmatch, llenos de acción desde el primer instante, donde podrás combatir con aviones antiguos. Tu arma principal será la ametralladora frontal, pero no es la única con la que cuentan los aviones: también podrás lanzar misiles.

#### Lo que hay que tener

- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium 4 1,5 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 199 MB
- Tarjeta gráfica: Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0b

#### Controles básicos:

- Cursores: Movimiento
- Espacio: Disparo 1
- Enter: Disparo 2



## SuperPower 2
### Juega 90 minutos

Género: Estrategia/Simulador Compañía: GolemLabs Distribuidor: Virgin Play Lanzamiento: Ya disponible Idioma: Inglés Tamaño: 166 MB

La idea de este juego es que el jugador controle un país en el futuro. Presupuestos, relaciones exteriores, desarrollo tecnológico... y como siempre, decisiones que llevarán a la guerra. Esta demo te permitirá jugar 90 minutos controlando a Rusia, con la que te verás envuelto en varios conflictos bélicos.

#### Lo que hay que tener

- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 933 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 572 MB
- Tarjeta gráfica: Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

#### Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

## Colin McRae Rally 2005
### Demo multijugador

Género: Velocidad Compañía: Codemasters Distribuidor: Codemasters Lanzamiento: Ya disponible Idioma: Inglés Tamaño: 166 MB

Con cada nueva versión, el fabuloso título sigue siendo uno de los mejores. En esta ocasión explota el modo multijugador, bien por red local o bien por Internet. En esta demo podrás disfrutar de un circuito compitiendo a bordo de un único coche, un Peugeot 206 WRC, intentando alcanzar una buena posición.

#### Lo que hay que tener

- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB HD: 190 MB
- T. gráfica: Direct3D 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

#### Controles básicos:

- Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar
- Cursor izq./dcha.: Izquierda/Derecha
- Espacio: Freno de mano











## Need For Speed: Underground 2
### Dos modos de carrera

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Velocidad Compañía: E.A. Black Box Distribuidor: Electronic Arts Lanzamiento: Ya disponible Idioma: Castellano Tamaño: 345 MB

La enorme aceptación que tuvo en su momento la primera entrega de «Need for Speed: Underground» ha motivado la vuelta al trabajo de su equipo de desarrollo para ofrecernos una secuela del juego de velocidad y tunning más conocido del momento. Con esta excelente demo en castellano, podrás deleitarte conduciendo nada menos que un Nissan Z350, tuneado de cuatro maneras diferentes, y en dos modalidades de competición. Una de ellas propone una carrera urbana con tráfico real de por medio, mientras que la otra modalidad te permitirá evaluar tu nivel de pilotaje acumulando puntos mientras derrapas.



#### Lo que hay que tener

SO: Windows 98/ME/2000/XP CPU: Pentium III 933 MHz RAM: 256 MB HD: 583 MB Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB Tarjeta de sonido: 16 bit DirectX 9.0c

**Controles básicos:** Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar Cursor izq./dcha.: Izquierda/Derecha C: Cambiar cámara

# Actualizaciones

**Ground Control II: Operation Exodus**
Actualización a la versión 1.0.0.7. Este archivo actualiza el juego desde la versión 1.0.0.6. En él se han incluido algunas mejoras con el manejo del mapa de situación y la cámara del juego y se ha dado un soporte más completo para la conexión a partidas multijugador. Los desarrolladores recomiendan un "backup" de las partidas salvadas, antes de aplicar esta actualización.

**Joint Operations: Typhoon Rising**
Actualización a la versión 1.4.2.7. Este archivo ofrece la posibilidad de soportar la herramienta N.I.L.E. (Editor de misiones). Se han mejorado algunos aspectos del código fuente para ofrecer soporte completo a la tecnología Píxel Shader. Del mismo modo, se han solventado algunos problemas en el "respawn" de partidas multijugador y se ha dado soporte para la versión 9.0c de DirectX. Este archivo también dotará de optimizaciones para el funcionamiento de las tarjetas gráficas AGP con el juego.

**Men of Valor**
Actualización a la versión 1.2. Los desarrolladores del parche no han ofrecido explicaciones concretas de las mejoras que realiza la actualización, tan solo que corrige numerosos aspectos y bugs encontrados en el juego y en el modo multijugador.

**Myst IV: Revelation**
Actualización a la versión 1.01. Este archivo soluciona los problemas de compatibilidad detectados con determinados chipset gráficos Radeon, especialmente en el caso del Radeon 7500 funcionando sobre Windows XP. Igualmente se han solucionado algunos problemas de cuelgue del juego en determinadas fases del mismo.

**Rainbow Six: Raven Shield**
Actualización a la versión 1.6. Esta actualización permite obtener soporte para futuros packs de misiones que saldrán a la luz, y además soluciona algunos problemas detectados en el modo multijugador al jugar en modo cooperativo. Por otra parte, incorpora un nuevo sistema de auto-actualización.

**Richard Burns Rally**
Actualización a la versión 1.02. Con la instalación de este archivo no solo se conseguirán evitar algunos fallos del juego a nivel gráfico y ciertas salidas inesperadas al escritorio de Windows, sino que además añadirá algo de contenido extra al juego.

**Star Wars Battlefront**
Actualización a la versión 1.1. Con la instalación de este fichero conseguirás que las partidas multijugador sean mucho más estables dado que han sido solucionados los problemas encontrados hasta el momento. Igualmente, se han hecho modificaciones en la IA de los personajes controlados por el ordenador.

**Thief: Deadly Shadows**
Actualización a la versión 1.1 Este archivo corrige unos cuantos problemas que han sido detectados cuando se cambia el nivel de dificultad de la partida desde el modo Experto a Normal, o desde el nivel Fácil al Normal.

# Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE Micromanía

## No te pierdas...

# IMPERIVM III

## LAS GRANDES BATALLAS DE ROMA

La nueva entrega de «Imperivm» llega este fin de año. ¿Quieres conocer todos sus secretos? ¡Pues no te pierdas Micromanía el próximo mes!

### Y además...

**» VAMPIRE. BLOODLINES**

Analizamos la versión final de este espectacular juego de rol. ¿Hueles la sangre?

**» HALF-LIFE 2**

Todas las claves para llegar al final de la nueva obra maestra de Valve. ¡Vaya pasada!

## Y en nuestro DVD

### Juego Completo Original para PC

# BLADE

## THE EDGE OF DARKNESS

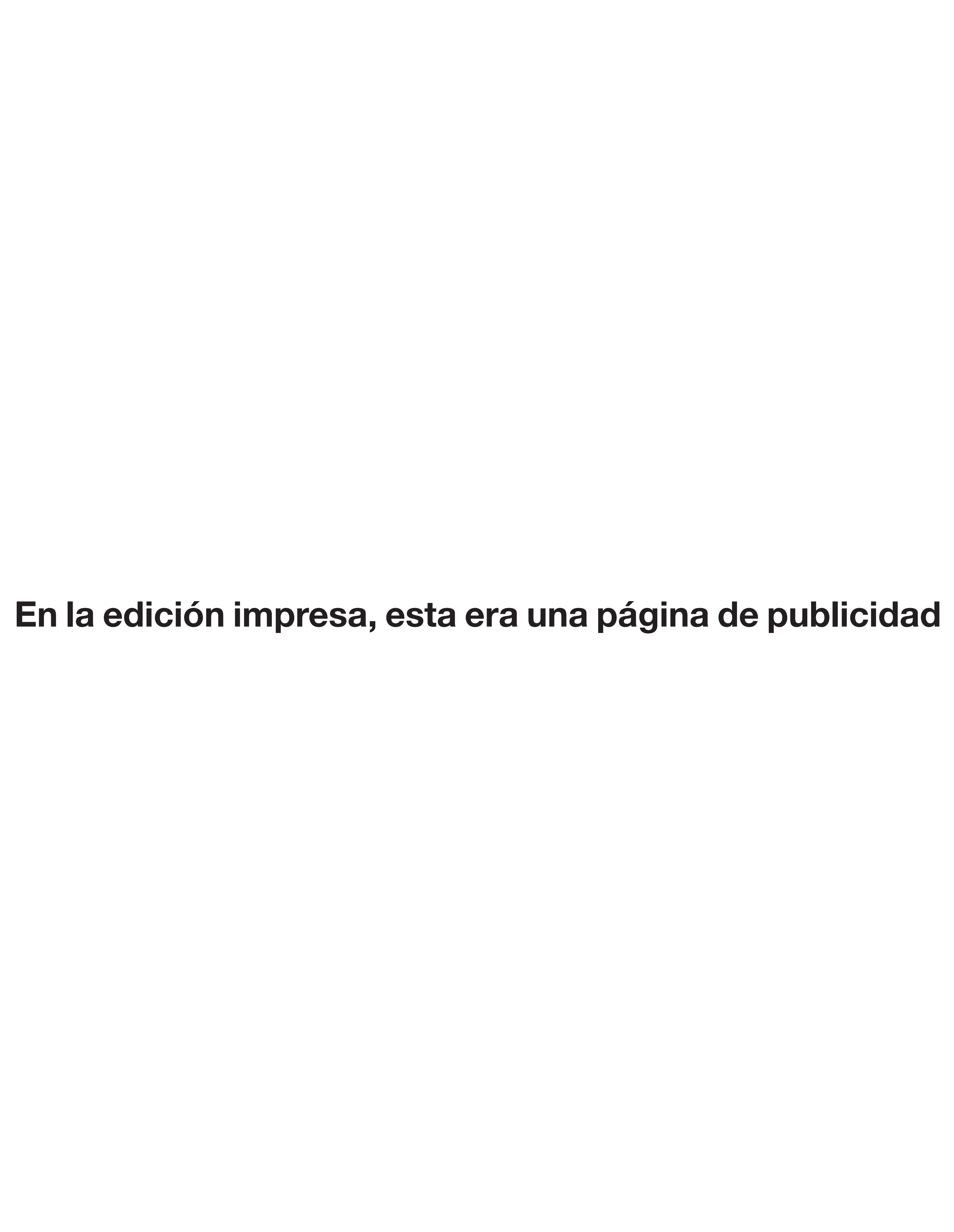
Uno de los mejores juegos que se hayan hecho nunca en España, en exclusiva para todos los lectores de Micromanía. ¡Disfrútalo!

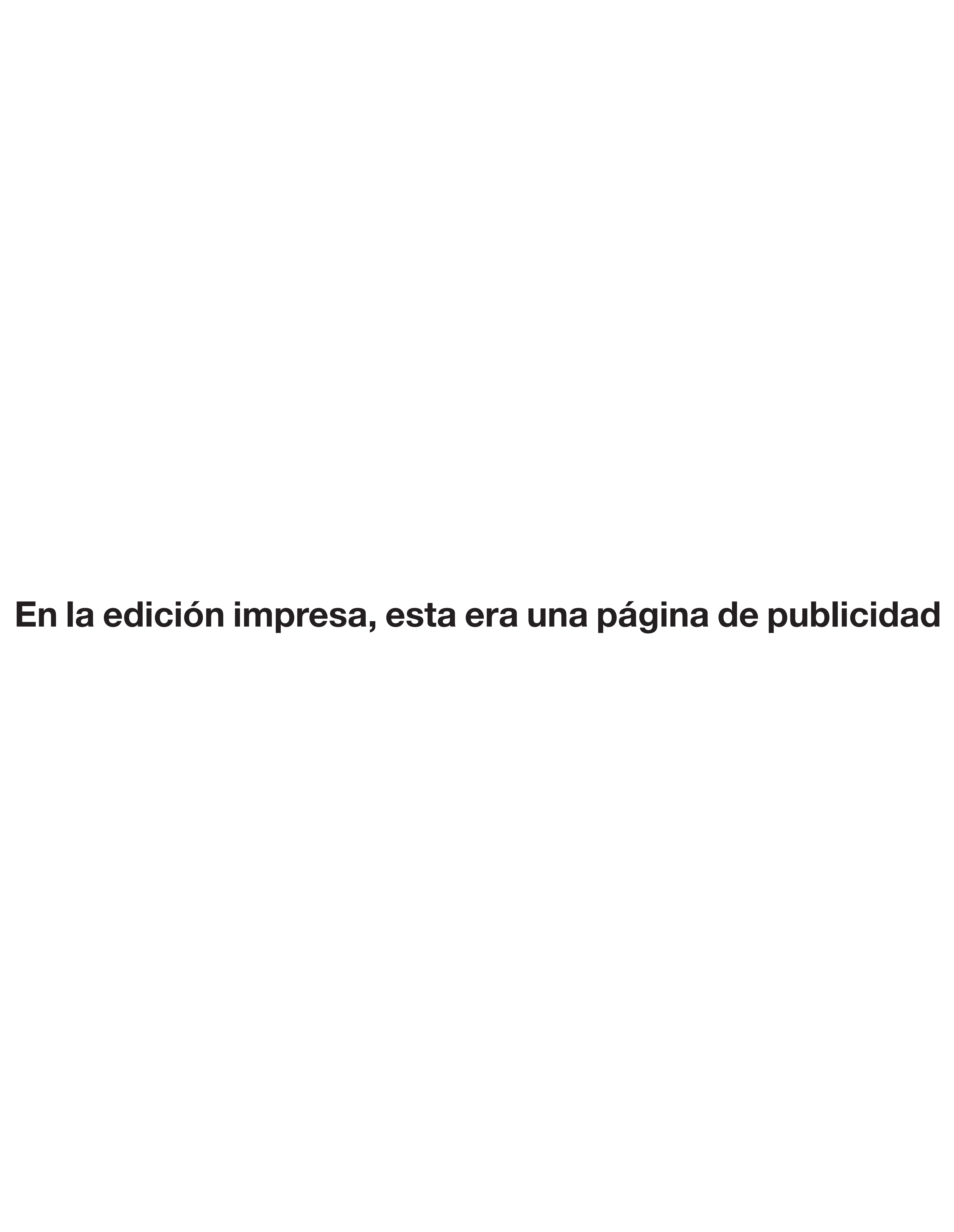





**Y además,** las mejores **demos jugables** del mes, **previews** y todos los **extras** que necesitas para darle mucho más juego a tu PC.

*Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad